Специальный репортаж с Конференции Разработчиков Игр 2003. с. 88

№ 5 (53) МАЙ 2003



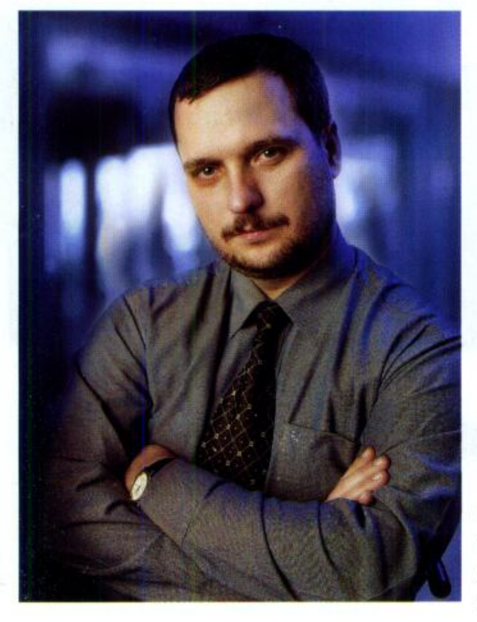


НАРОДНАЯ ДИАГОНАЛЬ: СУПЕРТЕСТ 17-ДЮЙМОВЫХ МОНИТОРОВ

ЦИФРОВЫЕ ВИДЕОКАМЕРЫ: КАЧЕСТВО ОПРАВДЫВАЕТ ЦЕНУ



4 820044 220013 05



Наши игры 2

И все же, что бы там ни говорили, у компьютерных игр и кинофильмов есть много общего. Даже не будучи большим знатоком кино, очень сложно принять картину, снятую во Франции или Японии, за голливудский фильм. Точно так же, буквально по нескольким характерным чертам, вы отличите игру, сделанную в Германии или восточноевропейских странах, от продукции британских и американских фирм. Собственная, не похожая на других школа разработки игр уже сложилась и в странах бывшего СССР. Прошедшая в конце марта в Москве первая в СНГ Конференция Разработчиков Компьютерных Игр – КРИ 2003 – как нельзя лучше подтвердила это.

«Проекты, созданные в странах СНГ, иные», – часто приходилось слышать нам в кулуарах от многих зарубежных гостей форума. «Похоже, именно в России и других постсоветских государствах делаются сегодня самые необычные игры. По моему мнению, здешние разработчики – одни из самых талантливых в мире», – заявил на церемонии открытия конференции Ричард Харди из европейского отделения ATI. «Российская игровая индустрия развивается гигантскими скачками именно из-за высокой концентрации в этих краях талантливых людей», – вторил ему продюсер уважаемой английской компании Codemaster Крей Данкан. По всей вероятности, эти высказывания не просто дань моде или привычная лесть в адрес хозяев форума – наши игровые компании на деле доказали, что могут на равных конкурировать с грандами индустрии. Не будет преувеличением сказать, что на КРИ состоялось официальное признание отечественных фирм как достойных соперников и равноправных партнеров по бизнесу. Здесь следует учитывать, что отсутствие собственных национальных издателей заставляет наши украинские команды работать с западными компаниями через московские фирмы – поэтому, как правило, «российские» следует читать не иначе как «российские и украинские».

В целом, представителей игровой индустрии Украины на КРИ 2003 было не просто много, а очень много. По нашим подсчетам, на мероприятии присутствовали сотрудники всех без исключения отечественных фирм, и общее их число перевалило за 100 человек. Мало того, на конференции мы впервые услышали о четырех новых украинских компаниях-разработчиках и познакомились с их проектами.

Самым же значимым на КРИ 2003, по мнению многих участников форума, был обмен опытом между известными разработчиками и молодыми компаниями, а также живое общение с коллегами по ремеслу, которое дало всем огромный заряд положительной энергии и желание делать еще более необычные, еще более качественные игры. Подобный заряд получили и мы, журналисты. Вообще же конференция, несмотря на некоторые огрехи в организации, удалась, и проведение КРИ в следующем году – уже решенный вопрос.

Что ж, более подробно познакомиться с новыми интересными проектами и компаниями, участвовавшими в КРИ 2003, вы сможете в рубрике «Игротека». Мне же остается пожелать вам приятного чтения.

Искренне ваш, Олег Данилов

ДОМАШНИЙ ПК

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА: № 5 (53), МАЙ 2003

НА ОБЛОЖКЕ



с. 42

НАРОДНАЯ ДИАГОНАЛЬ: ЛУЧШИЕ ИЗ 17-ДЮЙМОВЫХ

По многочисленным просьбам наших читателей мы проводим тестирование самых доступных на сегодня ЭЛТ-мониторов, из тех, которые еще стоит приобретать для домашнего использования, с народной диагональю 17" в ценовом диапазоне от $150 до $250.

КРИ 2003: РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН – СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

Первая в СНГ Конференция Разработчиков Игр преподнесла всем участникам массу сюрпризов в виде новых громких анонсов, интересных проектов и перспективных молодых компаний.

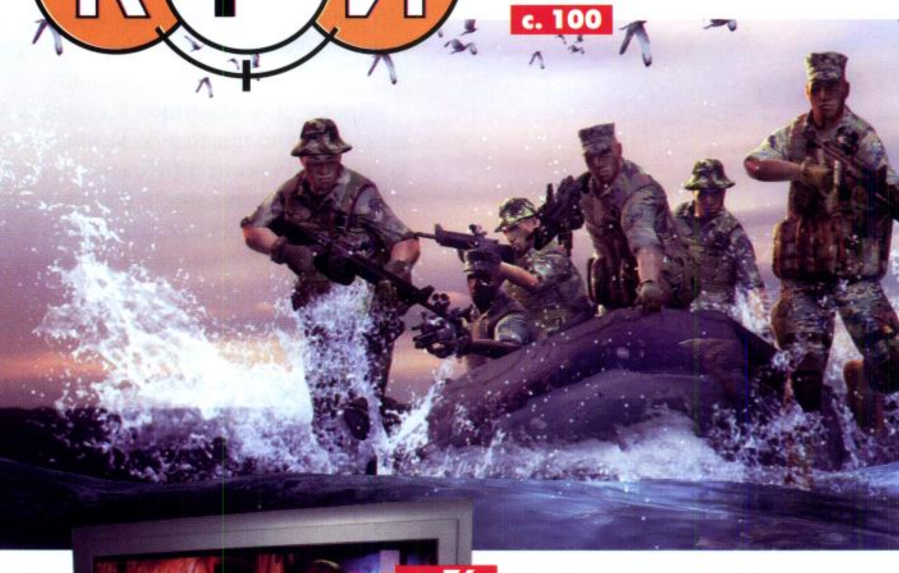
с. 88



ЭТИ ПЛОХИЕ, ПЛОХИЕ, ПЛОХИЕ ИГРЫ 100

Центральные телеканалы, авторитетные печатные издания и прочие СМИ в один голос утверждают: игры опасны. Но так ли все плохо на самом деле? Виноваты ли игры в растущем уровне детской преступности? Давайте попробуем разобраться.

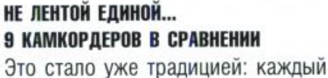
с. 100



с. 76

ПОДКЛЮЧИТЬ ТЕЛЕВИЗОР К ПК? ПРОЩЕ ПРОСТОГО!

В процедуре подключения телевизора к ПК нет ничего сложного, тем не менее у пользователей, никогда не сталкивавшихся с этой задачей, могут возникнуть некоторые вопросы. Наши простые инструкции позволят найти ответы на них.



c. 10

CEBIT 2003: ПОД ЗНАКОМ МОБИЛЬНОСТИ

На ганноверской выставке CeBIT ежегодно представляется множество новинок, наглядно демонстрирующих направление развития IT-индустрии в течении следующего года. В нашем фоторепортаже мы собрали самые интересные и запоминающиеся продукты с CeBIT 2003.

НЕ ЛЕНТОЙ ЕДИНОЙ... 9 КАМКОРДЕРОВ В СРАВНЕНИИ

Это стало уже традицией: каждый год в конце весны мы проводим тестирование наиболее популярных моделей цифровых видеокамер, чтобы в преддверии отпускной поры помочь «страждущим» видеолюбителям решить сложную проблему выбора камкодера.

c. 28

c. 52

ВИДЕОПРИБАМБАСЫ

В данном обзоре собраны «разношерстные», но очень интересные и полезные устройства, которые могут помочь вам в создании собственных цифровых видеофильмов.





НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC.UA

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★☆
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★☆☆
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

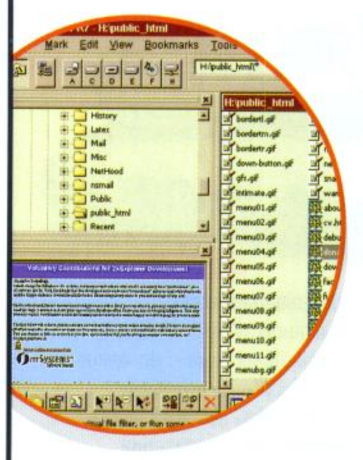
★★☆☆☆
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★☆☆☆☆
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD, МАЙ 2003



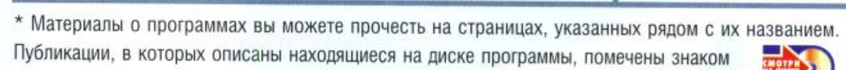






Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием. Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком







Мониторы



LG 17" "EzFLAT" E700B 17"



Samsung 15" SM-551s 0.28 MPR-II, 1024x768x65Hz, 800x600x85hz



Samtron 15" 51s TFT MPR-II, TCO-99, 1024x768 MPR-II



Samsung 17" SM-172W LCD TCO-99, 1280x768



LG 17" L1710s 17" TFT LCD TCO-99, 1280x1024



Samsung 19" SM-191T LCD TCO-99, 1280x1024



Sony 20" SDM-X202 TFT LCD, TCO-99, 1600x1200

Принтеры лазерные



Minolta MC 2300 DL Color A4



Samsung ML-1210 A4, 600x1200dpi, 12ppm, 2Mb RAM, 7000стр/мес, картридж ML-4500D2



HP LaserJet-1000 A4, 600X600dpi, 10ppm, 1Mb RAM, 7000стр/мес / USB/ C7115A



HP LaserJet 3300 Print/Copy/Scan A4, 1200dpi/ USB+LPT

Принтеры струйные



HP PSC-2110 color A4, 2400dpi, 7ppm black, 5ppm color / 51645A + C6578D / USB+LPT



Lexmark Z25



HP DeskJet-5550 A4,1200x1200, альт. 4800x1200



HP PhotoSmart 7350



Epson Stylus Color-C82 A4, 2880x720dpi



Epson Stylus Photo-830 A4, 2880x720dpi

Сканеры



HP SJ-2300C 600x1200dpi, A4, USB-port, 36bit, + 2кнопки



Epson 1650SU 1600x3200dpi, A4, USB-port, 48bit, CCD

Колонки



Creative 2400 INSPIRE 2.1 (1 бас+2 сат, 12 Ватт + 2x4,5 Ватт)



Creative 5700 INSPIRE 5.1 (1 бас+5 сат, 30Ватт+1x21+4x7 Ватт) Dolby Digital/DTS



Клавиатуры,мыши, джойстики

г. Киев
ул. Крещатик, 18, тел. (044) 461-9-461, 461-9070
пр-т Победы, 70, тел. (044) 205-4949
ул. Большая Васильковская, 81, тел. (044) 252-8989/9090/9191
ул. Антоновича, 116, тел. (044) 230-6070
ул. Сагайдачного, 35, тел. (044) 416-1548
ул. Маршала Тимошенко, 29, тел. (044) 241-9980
ул. Малышко, 3 (в "Детском Мире"),тел. (044) 575-3002

г. Днепропетровск **пр-т Карла Маркса, 111**, тел. (0562) 35-77-00
г. Одесса **ул. Ришельевская, 58**, тел. (048) 777-0070
Греческая площадь, 3, тел. (048) 777-44-88
г. Харьков **СКОРО! пр-т Ленина, ТЦ Prizma**
г. Ивано-Франковск **ул. Галицкая, 7**, тел. (03422) 7-74-57, 7-74-03
Отдел по работе с корпоративными и VIP-клиентами:
тел. (044) 461-9-460 (многоканальный), e-mail: vip@unitrade.kiev.ua

Системная интеграция - компания "Мегаком": тел./ факс (044) 461-8885, e-mail: mega@megatc.kiev.ua, www.megatc.com.ua



www.unitrade.ua



Все замечательно, вот только подсветка навевает несколько неоднозначные ассоциации…

ЭТОТ ЖЕСТКИЙ ДИСК – НАСТОЯЩИЙ ФРАНТ

Что ни говори, а мода на полупрозрачные корпуса не проходит и не проходит. На сей раз отличилась компания Western Digital, выпустившая внешний накопитель на жестких дисках Western Digital FireWire/USB2.0 Combo Special Edition. Более того, она пошла еще дальше и поместила внутрь корпуса светодиоды, дающие очень даже миленькую подсветку. Вот только ее цвет и то, как она реализована… Сразу заметно, что разработчики никогда не бывали в Амстердаме (или, наоборот, бывали). Ну да ладно, а то так можно и подзабыть о функциональных характеристиках продукта, действительно заслуживающих внимания.

О совмещенных высокоскоростных интерфейсах, позволяющих подключать дисковод к другим устройствам как через соединение USB 2.0, так и через FireWire, можно догадаться по названию. К этому прилагается: способность хранить до 250 GB информации при скорости вращения шпинделя 7200 об/мин (самый емкий продукт в данной категории) и кэш-буфер размером аж целых 8 MB. Ну а что касается рекомендованной цены, то она составляет $449 (для рынка Соединенных Штатов). ■

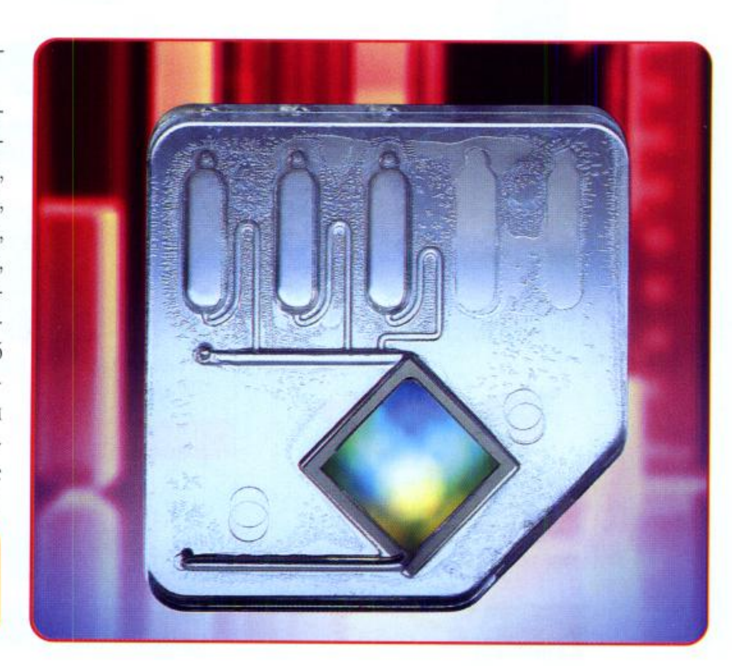
HI-TECH ПОМОГАЕТ ГЕНЕТИКАМ

Infineon Technologies вместе с американской фирмой MetriGenix разработала биочип Flow-Thru Chip, с помощью которого, по их утверждениям, можно дешево и оперативно проводить генный анализ с целью более правильной постановки диагнозов.

Данная микросхема фактически представляет собой очень миниатюрную генную лабораторию, позволяющую одновременно проводить несколько сотен тестов. В ней на одном квадратном сантиметре площади размещено порядка миллиона каналов-«пробирок» длиной 0,5 см и диаметром всего 10 мкм, в которые и помещаются исследуемые образцы.

Как говорят ученые, новая разработка поможет быстрее и точнее ставить диагнозы людям, страдающим онкологическими, середечно-сосудистой системы, аутоиммунными заболеваниями, а также расстройствами центральной нервной системы. Причем речь здесь идет отнюдь не об экспериментальной технологии – выпуск оборудования, в котором применяется Flow-Thru Chip, должен начаться в самое ближайшее время. ■

Flow-Thru Chip – генная лаборатория на кончике пера



ПО ИМЕНИ WANDA, НО НЕ РЫБКА



WANDA – «трижды беспроводное» карманное устройство?

Этот концептуальный персональный электронный помощник на платформе Microsoft Pocket PC, представленный компанией Texas Instruments, отличается не только оригинальным и даже довольно смелым дизайном, не говоря уже о весьма своеобразном названии – WANDA. Главная его «изюминка» в том, что он является первым в мире карманным устройством, в котором обеспечена поддержка сразу трех основных беспроводных технологий – 802.11b (ака Wi-Fi), Bluetooth и GPRS.

WANDA использует процессоры на основе архитектуры Open Multimedia Applications Platform от TI (кто бы сомневался!), а также несколько ее же коммуникационных компонентов.

Идея на самом деле кажется весьма заманчивой, но пока остается открытым один вопрос – а сколько же подобное удовольствие может стоить? Ответа на него придется дожидаться еще некоторое время, потому что в распоряжение разработчиков PDA WANDA поступил совсем недавно. ■

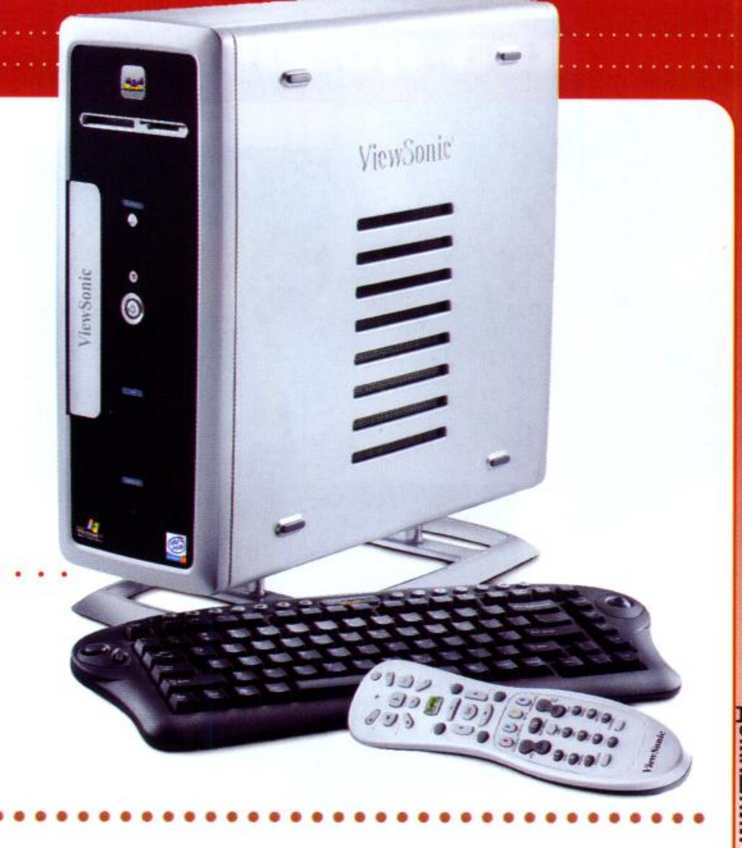
ОТ МОНИТОРОВ – ДО БОЛЬШИХ МЕДИАЦЕНТРОВ

Настоящий сюрприз преподнесла компания ViewSonic, до недавнего времени известная главным образом как поставщик мониторов. Теперь в линейке ее продуктов имеется и персональный компьютер, да еще какой!

NextVision M2000 Digital Media Center, работающий на базе операционной платформы Windows XP Media Center Edition, – это настоящий домашний мультимедийный центр. Система построена на процессоре Pentium 4 2,8 GHz, снабжена жестким диском 160 GB и пишущим CD/DVD-приводом и имеет по несколько портов USB и FireWire.

Как отмечает компания, NextVision M2000 призван выполнять функции цифрового видеорекордера, фонотеки в формате MP3, электронного фотоальбома и т. д. Одной из его особенностей также является технология Direct-to-DVD, позволяющая записывать содержимое на DVD-диски напрямую с устройств, подключенных к видеовходу компьютера. ■

Мультимедийный ПК ViewSonic? А почему бы и нет?





ВСЕ СВОЕ НОШУ С СОБОЙ

«Вот уж точно, самая необходимая в путешествии вещь», – скажете вы с иронией о способном работать на батарейках мобильном планшетном сканере HP Photosmart 1200. Но не спешите с выводами. Во-первых, поездки бывают не только развлекательными. Во-вторых, вдруг вам захочется срочно послать кому-то свою фотографию на фоне какой-нибудь достопримечательности. В-третьих, никто не заставляет таскать сканер с собой – давайте рассматривать подобную возможность как своего рода дополнительную опцию, тем более что по своей функциональности устройство ничуть не уступает настольным моделям.

Судите сами – HP Photosmart 1200 умеет сканировать фотографии размером 10 × 15 см с разрешением до 1200 dpi в 36-битовом цвете. Да и для работы с ним (как вы, впрочем, наверное, уже догадались) совсем не нужен компьютер, поскольку изображения в цифровом виде можно сохранять на флэш-карты форматов CompactFlash и SD/MMC. ■

Теперь и сканеры становятся мобильными

НОВЫЙ ОБИТАТЕЛЬ РОБОТОПСАРНИ

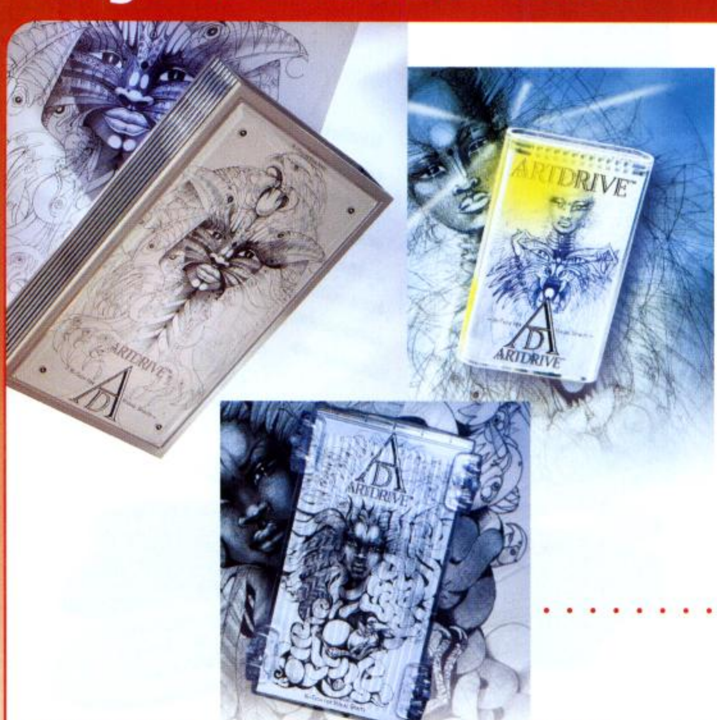
Этому роботу с именем Banryu, представленному совместно фирмой tmsuk и SANYO Electric на проходившей недавно в Иокогаме выставке Robodex 2003, отводится роль своеобразного электронного «сторожевого пса», на которого он, собственно, и похож (наверное, тогда уместнее говорить не об имени, а о кличке). Он может передвигаться со скоростью до 15 м в мин и преодолевать препятствия высотой до 15 см.

Взаимодействие с Banryu в удаленном режиме осуществляется с помощью мобильного телефона NTT Docomo PHS. Для выполнения своих функций робот-пес снабжен инфракрасным, звуковым и температурным датчиками, а также датчиком дыма.

Устройство уже поступило в продажу в Японии, и, как утверждают разработчики, несмотря на цену приблизительно в 16,5 тыс. долл., они уже получили заказы на половину из 50-ти изготовленных на данный момент экземпляров. Кто знает, может быть, в скором времени Banryu станет дефицитом. ■

Человек собаке друг. А собаке-роботу?





СТИЛИЗАЦИЯ ПОД СТАРИНУ

Если вы полагаете, что перед вами коллекция каких-нибудь древних фолиантов, то жестоко ошибаетесь – на самом деле это серия внешних накопителей ArtDrive от фирмы all4dvd, дизайн корпусов которых разработан известным швейцарским художником Иоганном Ульрихом (Johann Ullrich).

Упомянутая серия включает в себя три устройства. Первое – Idol – внешний жесткий диск с совмещенными интерфейсами FireWiare/USB 2.0, частотой вращения шпинделя 5400 об/мин и кэш-буфером размером 2 MB. Он выпускается в вариантах емкостью 40 и 80 GB, цена: $300 и 600 соответственно (вот она, плата за эксклюзивность!).

Второе – Medusa – также является внешним винчестером, но уже с интерфейсом FireWire 800, частотой вращения 7200 об/мин, кэш-буфером 8 MB, емкостью от 120 до 250 GB и стоимостью от $370 до 600.

Наконец, третье – Sphynx – это DVD-R/RW-привод с рабочими характеристиками 4X/2X/8X для DVD- и 16X/8X/32X для CD-дисков, предлагаемый за $450. ■

Idol, Medusa и Sphynx – довольно необычная компания с точки зрения мифологии

СТИЛЬНЫЕ SANYO

На первый взгляд, Sanyo Xacti DSC-J1 ничем не отличается от многих других аналогичных цифровых камер. Главная ее особенность, как говорится, невооруженным глазом не видна. А все дело в том, что это, по словам специалистов, первый аппарат «не от Minolta», в котором применяется конструкция объектива с призмой и внутренними линзами, позволяющими снизить «время приведения камеры в боевую готовность» всего до 1,2 с.

Она снабжена 3,34-мегапиксельной ПЗС-матрицей, обеспечивающей истинное разрешение до 2048 × 1536 пикселов (интерполированное – до 2880 × 2160 пикселов). Объектив камеры имеет трехкратный оптический зум, а для хранения снимков предлагается использовать флэш-карты SD/MMC.

Среди других новшеств эксперты отмечают усовершенствованный кодек PhotoJPEG, благодаря которому можно снимать видео разрешением в 640 × 480 пикселов со скоростью до 30 кадров/с. ■

Sanyo Xacti DSC-J1 – отличия внутри, а не снаружи



КОММУНИКАТОР НА ЗАПЯСТЬЕ



В принципе, довольно странно, что в Японии, жители которой широко известны своей приверженностью разнообразным технологическим изыскам, никто до сих пор не сделал нечто похожее на WRISTOMO – часы и сотовый телефон PHS (мобильный стандарт, относящийся к числу наиболее популярных в Стране восходящего солнца) «в одном флаконе». Как бы там ни было, такое устройство теперь есть, и предлагается оно известнейшим японским оператором NTT DoCoMo.

Впрочем, называть WRISTOMO часами-телефоном даже и не совсем корректно по отношению к их создателям, потому что на самом деле это целый наручный мобильный терминал: с его помощью, к примеру, можно работать с электронной почтой, просматривать оптимизированные Web-страницы и выполнять множество других разнообразных задач. Габариты WRISTOMO составляют 171 × 40,4 × × 18,5 мм, а масса – 113 г. Автоматическая синхронизация PIM-данных с ПК осуществляется через опциональный кабель или мобильный Internet. ■

WRISTOMO – «ручной» электронный помощник

УКРАИНСКОЕ ПРОИЗВОДСТВО
СЕРТИФИКАТ ISO-9001

РАВНОВЕСИЕ ВСЕХ ДОСТОИНСТВ

НОУТБУК ВЕРСИЯ™ ARGO 55P НА БАЗЕ НОВЕЙШЕЙ ТЕХНОЛОГИИ INTEL® CENTRINO™





ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ Беспрецедентная производительность, процессор Pentium M, мощный графический адаптер.

МОБИЛЬНОСТЬ Увеличенное время автономной работы, технологии энергосбережения, небольшой вес при солидной комплектации.

КОММУНИКАТИВНОСТЬ Доступ к беспроводным сетям на основе Wi Fi.



MarcoPolo 21A
Портативность
Сверхлегкие ультрапортативные модели для мобильного образа жизни

Viking 44L
Бизнес-класс
Полнофункциональные универсальные ноутбуки "all in one" с расширенными возможностями



Admiral 55L
Мощность рабочей станции
Высочайшая производительность, изысканный дизайн

Чтобы купить ноутбуки или получить дополнительную информацию, обратитесь к партнерам НПФ "ВЕРСИЯ"

ДИЛЕРЫ НПФ "ВЕРСИЯ" – Винница: БИЗНЕСЦЕНТР-ДОКУМЕНТ (0432) 53-6829, **Днепропетровск:** ДНЕПРКОМПЬЮТЕРСЕРВИС (0562) 32-0666, НОВЫЕ СИСТЕМЫ (056) 744-6795, ТЮЗ (0562) 36-5519, **Донецк:** НЭП ЧП (062) 332-2540, ФИТО (062) 381-3205, (0622) 90-5846, **Запорожье:** КОМПЬЮТЕРНИЙ ВСЕСВIТ Магазины (061)220-9615, (0612)13-0052, (0612)13-8791, (061)220-9483, (0612)12-8339, МИДИС (0612) 63-5701; 220-2911, **Киев:** ДАКО (044) 417-1067, ДИАВЕСТ (044) 464-8465, МЗ ТРЕЙДИНГ УКРАИНА (044) 227-8775, **Кривой Рог:** ЕВРООФИС (0564) 92-1141, **Луганск:** АНГСТРЕМ (0642) 52-2193, **Луцк:** ДИАВЕСТ (0332) 77-4308, **Львов:** КОМПЬЮТЕРНИЙ ВСЕСВIТ (0322) 97-0259, ТГ КРЕЗ Магазины (0322) 96-6670; 98-6022, **Николаев:** ИНВАР (0512) 55-0604, **Одесса:** Н-БИС (048) 777-7070, ТиД (0482) 346-723; 248-911, **Полтава:** ИНФОЛ (0532) 50-9980, **Ровно:** ДИАВЕСТ (0362) 62-3176; 62-1043, РЕНОМЕ (0362) 69-3423, **Симферополь:** НАШ ПАРУС (0652) 27-5701

МАГАЗИНЫ В КИЕВЕ – ComputerLand: ул. Дмитриевская 2, тел. 490-6792, 244-4932 **e.HOT:** ул.Заньковецкой, 10, тел. 464-0564, 229-2209, **MByte:** бульвар Л. Украинки, 17, тел. 254-4880, **MByte:** проспект Победы, 20, тел. 236-2092, **New Wind:** ул. Ш.Руставелли, 1, тел. 234-1510, **Бест:** проспект Победы, 12, тел. 236-0507, **Диавест:** проспект Красных Казаков, 13, тел. 464-8-465, **Домотехника:** проспект Победы, 45, тел. 456-4986, **Мрия:** проспект Красных Казаков, 8, тел. 418-8523, **Тест 98:** Майдан Незалежности, 2, 2 этаж, тел. 490-7016, **Трансевропа:** ул. Предславинская, 51, тел. 268-9458, **ТЦ Ритм:** ул. Героев Космоса, 4, тел. 247-1918

ПРОИЗВОДСТВО КОМПЬЮТЕРНЫХ СИСТЕМ



Научно-производственная фирма "ВЕРСИЯ"
02098, Украина, Киев-98, проспект Тычины, 4
тел./факс (044) 554-2747 (многоканальный)
e-mail: info@versiya.com, www.versiya.com

CeBIT 2003
под знаком мобильности



Сергей Галушка, Евгений Севериновский, Владимир Исаев

Нет сомнения в том, что Аполлон, древнегреческий бог искусств и наук, давно уже зачислил в свой хоровод десятую музу с редким и удивительным именем – Себит, покровительницу информационных технологий.

Под танец Терпсихоры и лирику Евтерпы, под песни Эрато и гимны Полигимнии каждую весну она собирает любопытных зевак и умудренных опытом специалистов в немецком городе Ганновере и, несмотря на злые пророчества Мельпомены о кризисе в промышленности, устраивает грандиозное IT-шоу. Ежегодно здесь представляется множество новинок, наглядно демонстрирующих направление развития той или иной отрасли IT-индустрии на последующие несколько месяцев.

На нынешнем CeBIT, пожалуй, самой главной была тема мобильности. Так, в первый день выставки компания Intel объявила о выпуске мобильной платформы Centrino – процессора для портативных ПК Pentium M и набора системной логики со встроенными возможностями беспроводной связи (Wi-Fi и Bluetooth). Одновременно практически все ведущие производители ноутбуков представили модели на базе Centrino.

CeBIT 2003 стал местом развертывания самой крупной в мире Wi-Fi-сети, состоящей из 200 точек доступа, разбросанных на площади 500 тыс. м^2. Кстати, эта беспроводная сеть сохранится и в дальнейшем, она будет использоваться как для нужд CeBIT, так и для других мероприятий, проходящих на территории выставочного комплекса.

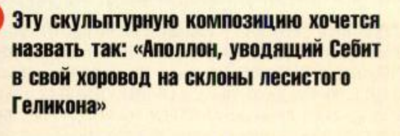
Следует отметить и массовый рост количества смарт-дисплеев, которые показывали практически все производители LCD-дисплеев и ноутбуков. В этом году появились продукты на базе дисплеев на органических светодиодах – OLED, Organic Light-Emitting Display (мобильные телефоны и фотокамеры). Развивается и направление смартфонов, причем в качестве возможных ОС для них, кроме Windows Pocket PC, серьезно рассматривается Linux.

На выставке мы убедились, что Европа постепенно переходит на сети типа 3G и UMTS (до 2 Mbps). Производители мобильных телефонов представили множество новых моделей, оснащенных цифровыми камерами.

Впрочем, подробный отчет о всех замеченных нами тенденциях читайте на нашем сайте, а на последующих страницах мы хотим познакомить вас с продуктами, которые в ближайшее время, возможно, станут доступными и на нашем рынке.



Sharp Zaurus SL-C700 – первый в мире PDA, оснащенный дисплеем CGS VGA, отличный инструмент для бизнеса и учебы



Эту скульптурную композицию хочется назвать так: «Аполлон, уводящий Себит в свой хоровод на склоны лесистого Геликона»



Смарт-дисплей от BenQ – пользовательская консоль на базе TFT-монитора, позволяющая ее хозяину взаимодействовать с компьютером, находясь на расстоянии от него. Смарт-дисплеи оснащаются мини-процессорами и модулями памяти, которые обычно применяются в КПК и мобильных телефонах



3D-акселератор от Gainward на базе GeForce FX 5800 с оригинальной системой охлаждения и шумопонижения

Первая «раскладушка» от Philips – модель 330, очевидно, предназначена для женщин, светящиеся полоски по бокам аппарата будут мигать в такт звонку

Смартфон Samsung SGH-D700 использует платформу Symbian. Аппарат снабжен 0,3-мегапиксельной CMOS-камерой и поддерживает стандарты WAP 2.0, MMS, GPRS и Media Player



Это вовсе не агент спецслужб, это – «рядовой» посетитель выставки, знакомящийся с портативным видеоплеером компании Eyetop

Acer представила ноутбук TravelMate 800 на базе процессора Centrino. Он комплектуется 15-дюймовым экраном, процессором 1,3 или 1,6 GHz, оперативной памятью 512 или 1024 MB, а также многочисленными коммуникационными разъемами

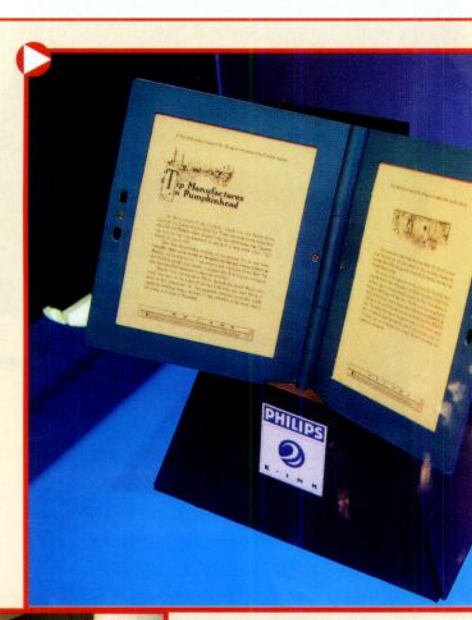


Компания Shuttle, культивирующая тему компактных barebone-систем XPC, помимо прочих новинок, анонсировала даже компьютеры на ожидаемых процессорах Opteron и Athlon-64 от AMD





Экспозиция LG Electronics размещалась в трех павильонах. Один из ее стендов был украшен новыми 30-дюймовыми LCD-TV-мониторами, оснащенными всеми необходимыми разъемами для подключения внешней аудиовидеоаппаратуры, в том числе SCART и S-Video



Огромный интерес вызвала демонстрация данной электронной книги – прототипа дисплея PolyLED (Polymer-based Light-Emitting Diode), разработанного компанией Philips совместно с E-Ink. Авторы планируют применять эту технологию для создания небольших сверхтонких мониторов с малым энергопотреблением и длительным сроком службы

Традиционная фирменная пирамида из проекторов NEC – на любой цвет, вкус и размер кошелька. Каждый из них может стать основой домашнего кинотеатра или использоваться для проведения презентаций



Новинка от Canon – профессиональная зеркальная цифровая камера EOS 10D, оснащенная 6,3-мегапиксельным CMOS-сенсором и унаследовавшая все достоинства популярной модели EOS D60, от предшественницы она отличается усовершенствованным дизайном и рядом технических характеристик



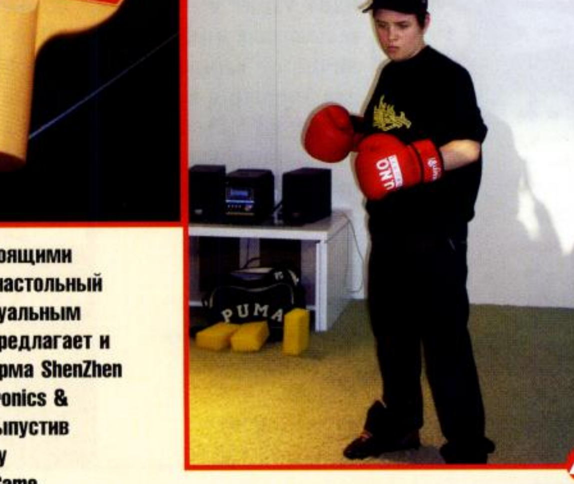
«Трансформер» Duo Cam VP-D5000i «легким движением руки» превращается из 0,8-мегапиксельной видеокамеры Mini DV с 10-кратным zoom-объективом в фотоаппарат, оснащенный CCD-сенсором с 4,13 млн. светочувствительных элементов и использующий при этом 3-кратную оптику



Невозможно удержаться, чтобы не потрогать руками это чудо – замороженный во льду терминал компании Psion Teklogix, специализирующейся на выпуске беспроводных компьютерных систем для предприятий

Складные коврики Pyramat 300 не только обеспечивают небывалый комфорт в играх для телеприставок и при просмотре DVD, но и в изголовье содержат встроенную акустическую систему с мощным сабвуфером

Сыграть настоящими ракетками в настольный теннис с виртуальным соперником предлагает и китайская фирма ShenZhen Torband Electronics & Technology, выпустив телеприставку Ping-Pong TV Game



Knockout Kings – популярная серия симуляторов бокса для Sony PlayStation 2. С манипуляторами от UNO Sports, помимо моральной, вы получите и серьезную физическую нагрузку, вступив в бой с виртуальным соперником

Бортовой компьютер, установленный в автомобиле Citroen C5, работает под управлением Microsoft Windows CE for Automotive. Он обеспечивает интеллектуальную систему навигации, доступ hands-free к сетям сотовой связи, генератор речи с возможностью распознавания текста, а также беспроводную синхронизацию данных с мобильными устройствами

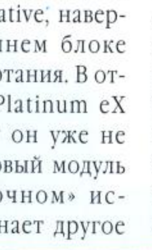
Осуществить «чистку рядов» старой бытовой техники предлагает компания Motorola, выпустив устройство DCP 501, совмещающее функции DVD-плеера и ресивера. Модель способна проигрывать диски CD, MP3, CD-R/RW и DVD; оборудована встроенными декодерами Dolby Digital, Dolby Pro Logic II и DTS, а также приемником кабельного телевидения

Вы думаете, девушка играет? Вовсе нет! Просто с помощью наручного манипулятора, джойстика и шлема виртуальной реальности она объясняет посетителям стенда Alcatel топологию оптоволоконных сетей

Creative Audigy 2 Platinum eX

Звуковая плата с внешним выносным блоком Sound Blaster Audigy 2 Platinum eX продолжает линейку плат Audigy 2 компании Creative и является ее топ-моделью. Косвенным свидетельством того, что инженеры и разработчики действительно постарались сделать ее *лучшей*, можно назвать даже срок, прошедший с момента анонса линейки и до появления в продаже, – Platinum eX вышла в свет на несколько месяцев позже первых двух моделей.

Те, кто следит за эволюцией звуковых плат от Creative, наверняка узрят во внешнем блоке весьма знакомые очертания. В отличие от варианта Platinum eX для «первой» Audigy он уже не похож на 5,25-дюймовый модуль Platinum в «коробочном» исполнении, а напоминает другое внешнее звуковое решение – Extigy. Тем не менее для подключения к ПК используется не шина USB, а PCI-плата, на которой, помимо самого процессора Audigy 2, размещены 3 пары линейных выходов.



Главное для музыкантов нововведение в Audigy 2 Platinum eX – это поддержка драйверами интерфейса ASIO 2.0, что позволяет работать в профессиональном формате 24-bit/96 kHz. На уровне популярного секвенсора Steinberg Cubase SX это выглядит так: вместо ставшего уже привычным драйвера Creative ASIO теперь доступны SB Audigy ASIO и SB Audigy ASIO 24/96. При выборе последнего как раз и становится возможной полноценная работа в данном формате, при этом задержка может быть уменьшена до 2 мс. Реализована также поддержка режима Direct Monitoring, позволяющая управлять аппаратной конфигурацией входов/выходов непосредственно из VST-микшера. При задействовании режима 26-bit/96 kHz для записи/воспроизведения доступны 3 линейных входа и 4 выходные стереопары, при этом примененные ЦАП и АЦП фирмы Cirrus Logic обеспечивают высочайшее качество звучания при поддержке формата воспроизведения до 24-bit/192 kHz (DVD-Audio). ■

Цена – $235
Продукт предоставлен компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 249–3741
Рейтинг ★★★★★

ЗА Высочайшее качество звучания; поддержка ASIO 2.0 в формате 24-bit/96 kHz
ПРОТИВ Несколько ненадежное крепление кабеля внешнего блока
ВЕРДИКТ Позиции Creative в области домашних студий звукозаписи стали еще сильнее

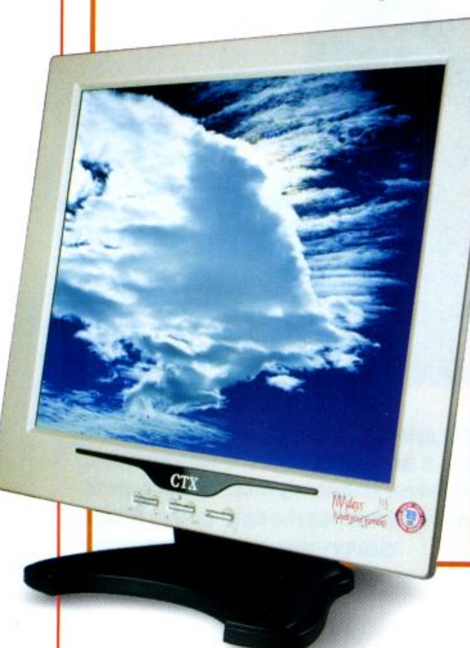
CTX S730

Полку LCD-мониторов с 16-миллисекундными матрицами прибыло – их список пополнился 17-дюймовой моделью S730 от CTX. Теперь и в линейке этой марки имеется ЖК-монитор, полностью пригодный для динамичных игр и просмотра DVD-фильмов.

Новинка имеет компактные габариты и привлекательный дизайн. Система управления очень простая, клавиши на передней панели выполнены качающимися, альтернативные положения служат для быстрой подстройки яркости и контрастности. Примечательно, что в тонкий и изящный корпус матрицы встроен блок питания – то есть не потребуется искать место для дополнительной коробочки-конвертера. Однако интерфейс у монитора только один – VGA. Нет разъема DVI, хотя при разрешении 1280 × 1024 пиксела, на которое рассчитана матрица, использование цифрового входа позволило бы немного улучшить четкость изображения. Впрочем, жаловаться на него и так не приходится – картинка после автонастройки имела оптимальные параметры.

Малое время реакции положительно сказывается на качестве динамичного изображения. Поскольку, по сравнению с 25-миллисекундными матрицами, сократилось в основном время гашения, улучшение особенно заметно в тех случаях, когда движущиеся объекты или фон – черного цвета.

Самую интересную особенность S730 мы приберегли напоследок – это гарантированное отсутствие дефектных пикселов в течение 101 дня с момента продажи. Если они появятся в указанный срок, монитор можно заменить на новый, не имеющий данного недостатка. CTX – первая в Украине марка, обеспечивающая подобную гарантию. Такой подход означает более строгую выбраковку матриц производителем, однако, вопреки нашим ожиданиям, это не привело к существенному удорожанию устройства. Наоборот, цена S730 весьма и весьма доступная, даже по сравнению с моделями, у которых менее впечатляющие динамические характеристики. ■



ЗА Матрица с отличными динамическими характеристиками; гарантия отсутствия дефектных пикселов; разумная цена; встроенный блок питания; привлекательный дизайн
ПРОТИВ Нет входа DVI
ВЕРДИКТ Качественный монитор с быстрой матрицей и уникальной на сегодня гарантией отсутствия дефектных пикселов, причем за вполне разумную цену

Цена – $520
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249–6303
Рейтинг ★★★★★

Olympus W-10/W-20

Народная мудрость гласит: лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Поэтому соседство цифрового диктофона и встроенной камеры выглядит очень естественно. Эти модели могут одновременно производить запись звука и фотосъемку. Более того, фотографии легко использовать в качестве своеобразных визуальных меток, указывающих на определенные участки звукозаписи. Внешне устройства W-10 и W-20 практически ничем не отличаются друг от друга, однако они имеют различные объемы встроенной памяти: W-10 – 16 MB, W-20 – 32 MB.

Данные в памяти организуются в виде трех папок: две из них служат для сохранения речевой информации (до 100 файлов в каждой; кстати, голосовые файлы можно перемещать из одной папки в другую), а третья – для записи фотографий. W-10 позволит сохранить до 3 часов голоса в режиме LP и до 250 изображений. Устройство W-20 дает возможность записывать вдвое больше речевой информации.

Диктофоны поддерживают специальный режим, позволяющий автоматически инициировать запись при звучании голоса и прекращать ее с наступлением тишины. Любой из звуковых файлов можно использовать в качестве сигнала будильника.



Автоматический встроенный фотоаппарат оборудован оптическим видоискателем, объективом с постоянным фокусным расстоянием 6,5 мм и 0,32-мегапиксельным CMOS-сенсором, позволяющим получать изображения максимального размера 640 × × 480 пикселов. Снимки, естественно, не блещут отличной деталировкой и правильной цветопередачей, однако не в этом состоят задачи камеры, интегрированной в диктофон. Отснятые кадры помогут воскресить в памяти важные события, составить общее впечатление о том или ином объекте и т. д.

Модели питаются от двух элементов типа AAA. В комплект поставки входят наушники, наручный ремешок, чехол, а также удобное фирменное приложение Voice Album для загрузки данных в компьютер. ■

Цены: Olympus W-10 – $100, W-20 – $130

Продукты предоставлены компанией DataLux: тел. (044) 249-6303

Рейтинг ★★★★★

ЗА Диктофон и фотоаппарат в одном устройстве; функции PC-камеры и будильника; два режима чувствительности микрофона – для записи лекций и для диктовок; три способа записи – HQ, SP и LP

ПРОТИВ Отсутствует гнездо для подключения внешнего микрофона, не поддерживается протокол USB Mass Storage

ВЕРДИКТ Великолепный аксессуар делового человека

Hercules Prophetview 920 DVI

Тот факт, что компания Guillemot продает ЖК-мониторы под маркой Hercules, уже известен нашим постоянным читателям, которых мы познакомили с моделью Prophetview 720 («Домашний ПК», № 1–2, 2002, *http://itc.ua/8908*). Отметим, что обозначения у этого производителя «неправильные»: под номером 920 предлагается модель с диагональю матрицы 17", точно так же, как предыдущая была 15-дюймовой. Дизайн обоих устройств имеет много общего, из чего можно предположить, что происхождение у них одинаковое. Облик монитора нам понравился: дисплей в тонком корпусе черного цвета, стильная литая металлическая подставка отлично смотрятся спереди. Однако недостаток предыдущей модели – грубая жестяная коробка с электроникой на тыльной стороне – очень портит впечатление. Вывод: Prophetview 920 лучше располагать вплотную к стенке или в углу.

А вот в «начинке» устройства, влияющей на качество картинки, произошли заметные изменения в лучшую сторону. Матрица с заявленным временем реакции 25 мс в отличие от той, что использована в младшей модели, обеспечивает гладкое, незернистое изображение. Цветопередача у монитора очень неплохая, фотографии смотрятся приятно и естественно. Отображение динамичных сцен хорошее, хотя и не настолько, как это можно было бы ожидать от 25-миллисекундной матрицы. Впрочем, тех, кто не увлекается чрезмерно 3D-шутерами, качество должно вполне устроить.

Монитор оснащен только интерфейсом DVI. Для владельцев старых видеокарт в комплекте поставки имеется переходник VGA-DVI. Есть также дополнительный видеовход с возможностью быстрого переключения источника сигнала. За все это просят немалую, как по нынешним временам, цену, однако дисплеи с видеовходом именно столько и стоят, а Prophetview 920 DVI – далеко не худший из них. ■

Цена – $699
Продукт предоставлен компанией Entry: тел. (044) 246-8463
Рейтинг ★★★★☆

ЗА Качественное изображение; DVI-вход; наличие дополнительного видеовхода; стильный дизайн
ПРОТИВ Высокая цена; среднее быстродействие
ВЕРДИКТ Стильный монитор с интерфейсом DVI, дополнительным видеовходом и качественным изображением, но не для фанатов 3D-action

Wacom Volito

Фирма Wacom, известная изделиями на рынке графических планшетов, уже давненько не радовала своих поклонников новинками. И вот у нас в редакции появился «свежий» комплект производства уважаемой фирмы для начинающих творцов под громким названием Volito.

В данный набор входит небольшой, чувствительный к нажатию графический планшет формата A6 (подложка и перо) с беспроводной мышью. По функциональности Volito очень напоминает своего уже пожилого «родственника» – комплект Graphire. Даже в основу его конструкции положен тот же принцип магнитного резонанса. Здесь главное отличие заключается в улучшенных точности и разрешении планшета – технические параметры Volito находятся на самом современном уровне. Разрешение – 1000 dpi, точность – 0,5 мм и 512 уровней нажатия позволяют говорить даже о возможности его использования для профессиональных целей. К сожалению, его формат не даст развернуться «по полной». Беспроводная мышь, входящая в комплект, по качеству хоть и уступает своим оптическим собратьям, все же обеспечивает достаточный уровень комфорта.

Выше всяких похвал программное обеспечение. О художественной направленности продукта свидетельствует наличие пакетов ArcSoft PhotoImpression и Corel Painter Classic – двух мощных фоторедакторов, последний из которых ориентирован прежде всего на работу с планшетом. JustWrite Office поддерживает рукописные замечания и аннотации – их можно вводить непосредственно в любое приложение Microsoft Office.

Благодаря интерфейсу USB инсталляция устройства происходит практически в режиме Hot Plug, и сразу после включения Volito готов к работе. Однако в этом случае будут недоступны многие регулировки – чувствительность, скорость реакции и т. п. Поэтому рекомендуется установить драйверы от Wacom.

В целом Volito можно было бы назвать идеальным комплектом для художника-любителя и рекомендовать самой широкой аудитории. Если бы только не цена... ■

ЗА Хороший комплект ПО; удачный дизайн; отсутствие батарейки в «пере»
ПРОТИВ Очень завышенная цена
ВЕРДИКТ Неплохой, но слишком дорогой планшет начального уровня

Цена – $95
Продукт предоставлен компанией Wega Distribution: тел. (044) 461-9284
Рейтинг


Microsoft Wireless Optical Mouse

После великолепных манипуляторов серии IntelliMouse Microsoft сделала шаг назад, выпустив новую коллекцию мышей под маркой Blue. Описанная нами в «Домашнем ПК», № 1–2 за 2003 год, Microsoft Optical Mouse Blue (*www.itc.ua/12447*) имела некоторые недостатки, число которых у ее сестры Microsoft Wireless Optical Mouse, попавшей к нам в редакцию на этот раз, только увеличилось.

Беспроводной вариант Optical Mouse Blue имеет такой же симметричный дизайн, как и рассмотренный нами ранее манипулятор. Тот же серебристо-голубой или серебристо-серый корпус. Те же три кнопки и колесо прокрутки, которых по сегодняшним меркам явно недостаточно ни для работы в офисных пакетах, ни для игр. Отличия: увеличенная за счет двух батарей типа AA масса устройства – явный минус, и отсутствие проводов – явный плюс. Связь с приемником, подключаемым к порту USB, осуществляется по радиоканалу.

К нашему огромному удивлению, использующая, по идее, ту же оптику, что и предшественница, беспроводная мышь показала себя далеко не с лучшей стороны. Расфокусировка и потеря курсора при резких движениях даже на специальных ковриках – явление для Wireless Optical Mouse не просто частое – постоянное. Учитывая при этом большую массу манипулятора, а также нечеткую, какую-то «вялую» отработку нажатий, становится ясно, что использовать эту мышь для игр никоим образом не рекомендуется. Впрочем, и в работе с офисными пакетами все эти недостатки будут проявляться в должной мере. Единственная радость – исправленное колесо прокрутки, которое в этой модели имеет фиксаторы, а не вращается свободно, как у Optical Mouse Blue.

Инсталляция не вызывает никаких проблем, а фирменная IntelliPoint традиционно является одной из лучших программ для настройки параметров мыши. Обратите внимание, что OEM-версии Wireless Optical Mouse не комплектуются ПО IntelliPoint. Его можно загрузить с сайта Microsoft (*www.microsoft.com/hardware/mouse/download.asp*). ■

Цена – $40
Продукт предоставлен
ЧП Бондаренко:
тел. (044) 228-7880
Рейтинг
★★★☆☆

ЗА Симпатичный внешний вид; отличное ПО
ПРОТИВ Несовершенная оптическая система; малое число кнопок; «вялое» нажатие; большая масса
ВЕРДИКТ Беспроводная мышь в серии Blue явно не предназначена для игр

Samsung DVD-L100W

Портативный DVD-плеер, дорожный кинотеатр – в целом, замечательная идея, хотя и не новая, подобные разработки имеются, например, у Sony и Panasonic.

Плеер DVD-L100W оборудован 10-дюймовым ЖК-монитором – это самый большой экран формата 16:9 среди всех существующих сегодня портативных DVD-устройств. Изображение впечатляет: отличные детализровка и глубина цвета, широкий угол обзора.

Встроенные динамики звучат невыразительно – высоких частот практически не наблюдается, с низкими также большие проблемы. Впрочем, при столь миниатюрных размерах громкоговорителей вряд ли следовало бы ожидать другую картину. Однако в отличие от домашних кинотеатров, портативные DVD-плееры используются для индивидуального просмотра фильмов, а значит, имеет смысл применять наушники. Кстати сказать, DVD-L100W содержит два разъема для их подключения – отличный вариант для просмотра вдвоем.

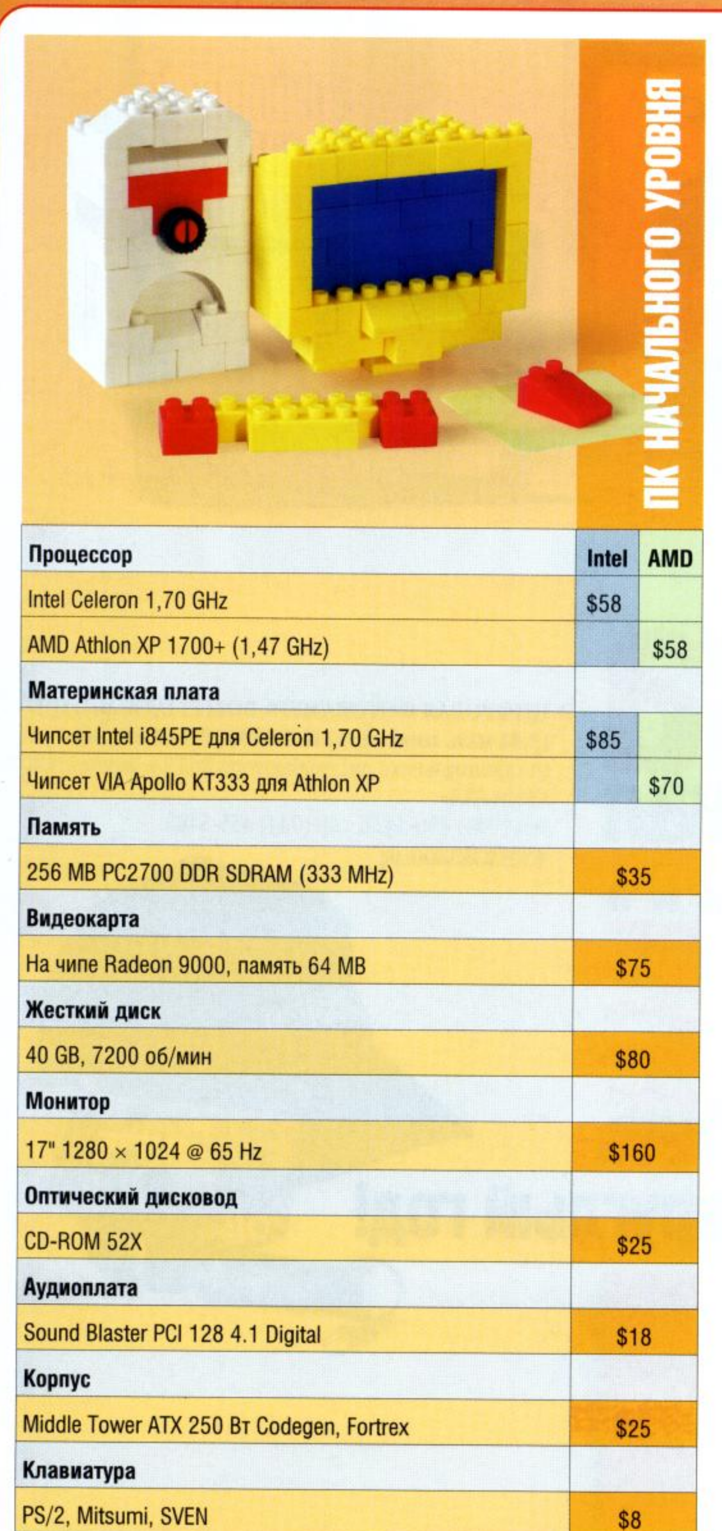
Сам привод DVD довольно шумный, впрочем, не настолько, чтобы с этим недостатком невозможно было мириться. Устройство весит 1,3 кг при толщине около 2,5 см. Внешний батарейный блок, элегантно крепящийся к задней панели, после полной зарядки обеспечивает до 2,5 часов непрерывного воспроизведения DVD. Кроме DVD, плеер позволяет проигрывать диски Audio CD, Video CD и MP3; стандарты SVCD, DVD-RAM/ROM не поддерживаются.

Модель также оборудована слотом Memory Stick. На соответствующую карту памяти можно поместить JPG-картинки и MP3-музыку и воспроизводить эти медиаданные. Следует отметить, что встроенное ПО содержит простейшие инструменты для редактирования изображений, представленных на Memory Stick. Например, имеется возможность откорректировать баланс белого, применить к фотографии ряд фильтров и др.

Кроме того, аппарат оборудован цифровым оптическим аудиовыходом (поддерживается звук Dolby Digital и DTS), разъемом S-Video Out, а также аналоговыми видеовходами и выходами, благодаря чему DVD-L100W легко использовать в качестве внешнего монитора для видеокамер и видеомагнитофонов. ■

ЗА Большой экран; четкое изображение; два разъема для наушников; наличие гнезд Audio/Video In/Out; поддержка MemoryStick (форматов JPEG, MP3); воспроизведение VCD
ПРОТИВ Шумный привод
ВЕРДИКТ Великолепное устройство для индивидуального просмотра DVD

Цена – $1100
Продукт предоставлен
представительством Samsung Electronics в Киеве:
тел. 8-800-502-0000
Рейтинг

Процессор	Intel	AMD
Intel Celeron 1,70 GHz	$58	
AMD Athlon XP 1700+ (1,47 GHz)		$58
Материнская плата		
Чипсет Intel i845PE для Celeron 1,70 GHz	$85	
Чипсет VIA Apollo KT333 для Athlon XP		$70
Память		
256 MB PC2700 DDR SDRAM (333 MHz)	$35	
Видеокарта		
На чипе Radeon 9000, память 64 MB	$75	
Жесткий диск		
40 GB, 7200 об/мин	$80	
Монитор		
17" 1280 × 1024 @ 65 Hz	$160	
Оптический дисковод		
CD-ROM 52X	$25	
Аудиоплата		
Sound Blaster PCI 128 4.1 Digital	$18	
Корпус		
Middle Tower ATX 250 Вт Codegen, Fortrex	$25	
Клавиатура		
PS/2, Mitsumi, SVEN	$8	
Мышь		
PS/2 A4Tech, SVEN, Genius	$5	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25	
Акустика		
2.0 SVEN SPS-611	$23	
Модем		
Внутренний PCI 56K V.90	$20	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$642	$627
Принтер		
Lexmark Z35, HP DeskJet 3325	$65–75	

Компьютеры к... лучшие

Май обещает быть весьма «горячим» на компьютерном рынке. Мы увидим новые продукты от Intel, AMD и многочисленных производителей материнских плат. Что более важно, грядет очередное снижение цен на компьютерные компоненты. Но все эти изменения произойдут не за один день, так что желающим приобрести по-настоящему хороший компьютер, возможно, придется провести этот месяц в ожидании.

Одно из самых важных свойств ПК – его способность к наращиванию вычислительной мощности. Какой ценой это дается пользователю, во многом зависит от платформы, на которой строится компьютер. В идеале ее должно хватать на два года, в течение которых не возникало бы проблем с модернизацией. Но в реальности уже через год производители представляют очередные технологические новшества, серьезно ограничивающие срок эксплуатации существующих ПК. Конечно, винить в этом Intel или AMD нельзя, как нельзя и остановить технический прогресс. Однако выложить сегодня кучу денег за высококлассный компьютер, чтобы завтра узнать о том, что новый процессор в него не установишь, – это, мягко говоря, удручает.

Итак, Intel представила Pentium 4 с шиной FSB 800 MHz, которая обеспечивает этим CPU серьезное преимущество в быстродействии по сравнению со старыми 400- или 533-мегагерцевыми моделями. Вместе с тем Pentium 4 с 800 MHz FSB не будут пригодными для модернизации систем, купленных в начале этого года или ранее. Аналогичная ситуация складывается и с новыми Athlon XP с шиной FSB 400 MHz. Разумеется, с выпуском этих новинок не прекратится производство обычных Pentium 4 с 533 MHz FSB и Athlon XP с 266 или 333 MHz FSB, с их помощью можно будет ускорить свою систему. Но это вряд ли утешит пользователей, которые хотят получить максимальную отдачу от вложенных в ПК средств.

Таким образом, на нынешнем этапе вопрос о выборе материнской платы стоит во главе угла. Для Pentium 4 мы теперь будем рекомендовать модели на базе чипсета Intel i875P, обладающего поддержкой FSB 800 и 533 MHz, а для Athlon XP – на nForce2 Ultra 400, работающем с FSB 266, 333 и 400 MHz. Такие материнские платы появятся в продаже в течение месяца, и цена на них может оказаться высокой. Но эти продукты стоят того, чтобы их дождаться и переплатить за них $15–20. Для систем на базе Athlon XP возможность легкой модернизации особенно критична, ведь их покупают для того, чтобы получить высокую производительность «малой кровью». И если стоимость процессоров Pentium 4 никогда не опускается ниже отметки $130, то для Athlon XP только вопрос времени, чтобы 300-долларовая модель подешевела до $80.

При выборе компьютера, основанного на процессоре AMD, есть только два пути: купить дешевый Athlon XP 1700+ и разогнать его частоту FSB до 333 MHz или же приобрести модель среднего уровня – Athlon XP 2100+ – и затем примерно через год заменить ее на более скоростную. Третьего не дано: старших моделей Athlon XP с FSB 333 MHz в продаже не найти, а платить огромные деньги за Athlon XP 2600+ – который отличается от Athlon XP 2100+ лишь более высокой тактовой частотой, бессмысленно. Единственный из дорогих процессоров AMD, который заслуживает внимания, – это Athlon XP 2500+: у него и шина

комплектующие: покупки месяца

333 MHz, и L2-кэш 512 KB. Но когда он появится на нашем рынке и по какой цене – неизвестно.

А вот с доступностью процессоров производства Intel проблем нет. Что особенно радует, цены на Pentium 4 с 533 MHz FSB значительно снизились. Теперь Pentium 4 2,40B GHz стоит рекомендовать и для конфигурации среднего уровня, поскольку Pentium 4 1,80A GHz остается чрезмерно дорогим. В ПК высокого уровня уже можно установить Pentium 4 2,53 GHz. Но мы все-таки отложим подобную модернизацию наших рекомендованных систем до следующего месяца, ведь в мае ожидается очередное, причем довольно значительное, снижение цен на процессоры.

Мировой рынок памяти испытывает серьезные потрясения, связанные с торговыми санкциями, которые США применили к одному из крупнейших производителей – Hynix. У нас пока что все спокойно, но медлить с приобретением памяти не стоит, ведь в будущем цены могут только повыситься. Интересно, что стоимость различных типов памяти варьируется в довольно широких пределах. Скажем, за $35 можно купить PC2700 DDR SDRAM (333 MHz) или более медленную PC2100 (266 MHz), так что здесь следует быть внимательным. Чтобы обеспечить работу в двухканальном режиме чипсетов, о которых мы говорили выше, потребуется два модуля памяти. Оптимальным объемом для современного ПК остается 512 MB, минимальным – 256 MB. Меньший объем – 128 MB – не имеет смысла ни с практической, ни с экономической точки зрения.

На рынке видеокарт наблюдается застой. Нет новинок, нет ценовых подвижек и, что самое обидное, нет никаких надежд на скорое оживление данного сегмента. Мы остаемся с тем же выбором, что и в начале года: в среднем классе лучший выбор – GeForce4 Ti4200, при желании такую видеокарту можно найти за $140, а в высокой ценовой категории господствует Radeon 9700 (не Pro) стоимостью около $260. Хотя новые продукты от ATI уже объявлены и NVidia готова нанести ответный удар, в ближайшие месяц-два особых сенсаций ждать не приходится, так что откладывать покупку видеокарты не стоит.

Полностью обновился парк приводов CD-RW. С уходом Yamaha CRW-F1 стало труднее рекомендовать конкретную модель. Если раньше мы советовали брать приводы помедленнее, то теперь и таковых не осталось. Пожалуй, единственный объективный критерий выбора – скорость записи CD-RW должна составлять 24X, что дает ощутимое преимущество по сравнению с обычными 10–16X. Для требовательных пользователей, которые стремятся к максимальному качеству записанных Audio-CD, самым привлекательным вариантом сегодня является Plextor PX-W4824TA, обладающий скоростной формулой 48X/24X/48X. В нем реализована технология VariRec, аналогичная Audio Master Quality Recording от Yamaha. Остается надеяться, что и другие производители начнут более интенсивно работать над качеством записи, благо, «разгонять» оптические приводы уже некуда.

Постепенно снижаются цены на ЖК-мониторы. Есть все основания полагать, что в ближайшем полугодии мы начнем оснащать компьютеры среднего класса 15-дюймовыми LCD. Кроме того, средняя цена на 17-дюймовые дисплеи достигнет $450. Делать такие прогнозы позволяет пример азиатских стран. Там уже сейчас продают новые 17-дюймовые модели по цене порядка $450. Конечно, ситуации на европейском рынке и на нашем совсем несхожи, но от общемировых тенденций никуда не денешься. Так что будем ждать, пока волна снижения цен на LCD докатится до Украины, ведь платить по $600 за 17-дюймовые LCD-панели мы еще не можем, а покупать обычные ЭЛТ-мониторы уже не хотим. ■



Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 1,80A GHz (L2-кэш 512 KB)	$150	
AMD Athlon XP 2100+ (1,73 GHz)		$95
Материнская плата		
Чипсет Intel i845PE для Pentium 4	$105	
Чипсет NVidia nForce2 для Athlon XP		$115
Память		
512 MB PC2700 DDR SDRAM (333 MHz)	$100	
Видеокарта		
На чипе Radeon 9000 Pro, память 64 MB	$95	
Жесткий диск		
80 GB, 7200 об/мин	$110	
Монитор		
17" 1600 × 1200 @ 75 Hz	$220	
Оптический дисковод		
DVD-ROM/CD-RW Combo	$80	
Аудиоплата		
Sound Blaster Live! 5.1	$35	
Корпус		
Middle Tower ATX 250 Вт AOpen, Chieftec, ElanVital Enlight	$85	
Клавиатура		
Logitech Office Internet Keyboard, PS/2	$15	
Мышь		
Оптическая, PS/2 + USB	$25	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 Creative Inspire 5300	$85	
Модем		
«Вектор» GVC R21	$65	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$1205	$1160
Принтер		
Epson Stylus Photo 830, Canon i320	$120	
Сканер		
Microtek ScanMaker 3800	$90	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 300 В•А	$75	



Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 2,40B GHz (533 MHz FSB)	$175	
AMD Athlon XP 2100+ (1,73 GHz)		$95
Материнская плата		
Чипсет Intel i845PE для Pentium 4	$105	
Чипсет NVidia nForce2 для Athlon XP		$115
Память		
512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$135	
Видеокарта		
На чипе GeForce4 Ti4200, память 64 MB	$160	
Жесткий диск		
120 GB, 7200 об/мин, кэш 8 MB, Western Digital WD1200JB	$160	
LCD-монитор		
17" Samsung SyncMaster 172T/172W	$600	
Оптический дисковод		
DVD-ROM 16X/48X	$50	
CD-RW 48X/24X/48X	$65	
Аудиоплата		
Sound Blaster Audigy 2	$125	
Корпус		
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, ElanVital, Enlight	$85	
Клавиатура		
Logitech Internet Navigator, PS/2+USB	$35	
Мышь		
Оптическая, PS/2 + USB	$40	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 Altec Lansing 5100	$165	
Модем		
«Вектор» ZyXEL Omni 56K	$75	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$2010	$1940
Принтер		
HP DeskJet 5550, Epson Stylus Photo 915	$150–220	
Сканер		
Umax Astra 4700, HP ScanJet 4470C	$125–160	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 650 В•А	$120	

Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Планшетные сканеры			
Mustek ScanExpress 1200UB Plus	48	–	–
Umax Astra 2500	79	★★★★★	11923
HP ScanJet 3500	85	–	–
Microtek ScanMaker 4800	105	★★★★★	10426
Umax Astra 4700	125	★★★★★	11923
Epson Perfection 2400 Photo	225	–	–
Epson Perfection 3200 Photo	340	–	–
Струйные принтеры			
Lexmark Z35	55	★★★★★	9213
HP DeskJet 3325	70	★★★★★	13143
Epson Stylus C62	94	★★★★★	13143
Canon S330 Photo	120	★★★★★	13143
Epson Stylus Photo 830	120	★★★★★	13143
HP DeskJet 5550	145	★★★★★	13143
HP Photosmart 7150	170	–	–
Epson Stylus Photo 915	200	–	15215
Джойстики			
Genius Flight 2000 F-22X	9	–	–
Genius Flight 2000 F-23	15	★★★★★	9533
Logitech Wingman Extreme Digital 3D	37	★★★★★	9533
ThrustMaster Top Gun Fox 2 Pro Shock	55	★★★★★	9533
Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick	65	★★★★★	–
ThrustMaster Top Gun Afterburner II	65	★★★★★	9533
Logitech Wingman Strike Force 3D	70	★★★★★	9533
Игровые рули			
SVEN RockFire Star Deluxe	36	★★★★☆	9783
Logitech Wingman Formula Force GP	63	★★★★★	9783
ThrustMaster Force Feedback Racing Wheel	105	★★★★★	9783
Logitech MOMO Force	160	★★★★★	9783
Мобильные телефоны			
Siemens A50	90	★★★★★	11917
Motorola T191	110	★★★★★	13137
Alcatel OneTouch 511	120	★★★★★	13137
Alcatel OneTouch 525	130	★★★★★	13137
Motorola C330	140	★★★★★	12821
Siemens C55	170	★★★★★	11917
LG-W3000	170	★★★★★	11917
Nokia 3510i	220	–	–
Siemens ME45	210	★★★★★	–
Sony Ericsson T300	230	★★★★★	11524
Alcatel OneTouch 715	230	★★★★★	11917
LG-5200	260	★★★★★	11917
Siemens SL45i	260	★★★★★	6491
Samsung SGH-A800	280	★★★★★	11917
Sony Ericsson T68i	280	–	–
Siemens S55	380	★★★★★	12822
Samsung SGH-T100	420	★★★★★	11225
Samsung SGH-S300	500	★★★★★	12824
Nokia 7650	500	★★★★★	10891

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки месяца» дают покупателю полное представление о том, как должен быть оснащен ПК данной ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

В перечень лучших комплектующих попадают продукты, отличившиеся в наших тестированиях, и те, что не имеют конкурентов в своей ценовой категории. Все они представлены в базе «Hot Line» (www.itc.ua/hl), с помощью которой легко найти компании, занимающиеся их продажей. Рейтинг устройства может быть пересмотрен в сторону повышения в связи с его переходом в более низкую ценовую категорию.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, используйте «Hot Line». Для получения более подробной информации о продукте обращайтесь к нашей онлайновой базе: например, если для данного устройства указан номер 1234, статья о нем находится по адресу www.itc.ua/1234.

Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Цифровые фотокамеры			
Olympus Camedia C-120	210	★★★★★	10422
Canon PowerShot A200	220	–	–
Olympus Camedia C-220 Zoom	280	★★★★★	10422
Canon PowerShot A40	310	–	–
Nikon Coolpix 2500	360	★★★★★	10902
Canon Digital IXUS V3	510	★★★★★	12440
Konica Digital Revio KD-400Z	540	★★★★★	11235
Minolta Dimage F100	585	★★★★★	11235
Olympus Camedia C-730 Ultra Zoom	610	★★★★★	12490
Nikon Coolpix 4300	630	★★★★★	12440
Olympus Camedia C-5050 Zoom	860	★★★★★	12490
Canon PowerShot G3	965	★★★★★	12490
Sony CyberShot F717V	1130	★★★★★	12490
Nikon Coolpix 5700	1400	★★★★★	12490
Olympus Camedia E-20P	1420	★★★★★	12490
Звуковые платы			
Sound Blaster PCI 128 4.1 Digital	18	–	–
Sound Blaster Live! 5.1	35	★★★★★	–
Sound Blaster Audigy	65	★★★★☆	–
Terratec SixPack 5.1+	75	★★★★☆	–
Sound Blaster Audigy 2	125	★★★★★	–
Hercules Game Theatre XP 6.1	115	★★★★★	7788
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	9538
Sound Blaster Audigy 2 Platinum	215	★★★★★	12444
ЭЛТ-мониторы			
17" LG Flatron EZ T710PH	155	★★★★★	–
17" Samsung SyncMaster 765MB	180	★★★★★	–
17" AOC 7A+	195	★★★★★	–
17" Samsung SyncMaster 757MB	210	★★★★★	–
17" Samsung SyncMaster 757NF	225	★★★★★	8080
17" NEC MultiSync FE791 SB	240	★★★★★	–
19" Samsung SyncMaster 959NF	340	★★★★★	11532
19" Philips Brilliance 109P40	420	–	–
Жесткие диски 7200 об/мин			
40 GB Maxtor D740X	74	–	–
40 GB Western Digital WD400BB	74	–	10137
40 GB Samsung SpinPoint SP4002H	76	–	–
40 GB Seagate Barracuda ATA IV	76	–	–
80 GB Samsung SpinPoint SP8004H	105	★★★★★	12830
80 GB Western Digital WD800JB	115	★★★★★	12830
120 GB Western Digital WD1200JB	160	–	10137
Акустические системы			
2.0 SVEN SPS-611	23	–	–
4.1 Altec Lansing 641	270	★★★★★	8900
5.1 Creative Inspire 5300	85	★★★★★	9529
5.1 SVEN YF-IA	135	★★★★★	9786
5.1 SVEN HT-485	162	★★★★★	–
5.1 Creative Inspire 5700 Digital	270	★★★★★	9529
Оптические мыши			
Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A	15	–	–
Microsoft IntelliMouse Optical 1.1	27	★★★★★	9784
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	28	★★★★★	9784
Microsoft Explorer 3.0A	37	★★★★★	9784
Logitech MX300	45	★★★★★	11527
Logitech MX500	55	★★★★★	–



Позвони мне, позвони...

Александр Птица

Охота – пуще неволи, а Internet – такая штука, которая отпускать от себя просто так не хочет. А несчастному счастливцу, «подсевшему на Сеть», в большинстве случаев приходится платить свои кровные не только за возможность серфинга по Web, общения с далекими и близкими друзьями и онлайновых игр, но и за вполне прозаические «телефонные минуты», складывающиеся в часы. В результате – трехзначные счета от АТС и размышления о том, как же все-таки хоть немножко облегчить финансовое бремя.

Одним из самых популярных сегодня способов уменьшения расходов «на Internet» является доступ с обратным дозвоном, или, как его еще принято называть, «callback». Соединение с Internet-провайдером происходит в этом случае в два этапа.

1. Сначала модем пользователя устанавливает соединение с провайдером с одной целью – послать запрос на звонок со стороны провайдера.

2. После этого модем клиента переходит в состояние ожидания и получает тот самый желанный звонок от провайдера. При этом поминутная оплата за пользование телефонной линией с пользователя не взимается, ибо входящие звонки у нас в стране, слава Богу, пока что не тарифицируются.

Нельзя сказать, что доступ в Internet с помощью обратного дозвона, в частности его настройка, – вещь совершенно беспроблемная. Поэтому для того, чтобы читатели не наступали на те грабли, от которых уже досталось другим, мы остановимся на нескольких «камнях преткновения» и способах их преодоления.

Ряд встречающихся неприятностей абсолютно не связан с установленной на компьютере пользователя операционной системой, а может быть со спокойной совестью отнесен к аппаратным проблемам.

Самый печальный исход – элементарное отстутствие обратного звонка. К сожалению, в этом случае помочь могут только сотрудники АТС.

Бывает, что и входящий звонок поступает, но модем никак не может «снять трубку». Данная ситуация, в частности для модемов GVC и некоторых других, чаще всего разрешается заменой их драйверов. Иногда помогает установка стандартного драйвера из Windows. Временами полезно кое-что добавить в строку инициализации.

Крайне редко, но случается, что не хватает времени для соединения. Чтобы избавиться от этого, следует опять же добавить некоторые команды в строке инициализации модема

(см. руководства по эксплуатации к конкретным модемам). Здесь вас должны интересовать такие параметры, как количество звонков, после которого модем снимает трубку, время ожидания потери несущей, время ожидания ответа. Кроме того, рекомендуется отключить использование протокола v.90.

Вторая группа проблем связана с типом операционной системы, установленной на компьютере пользователя. Здесь в наиболее выигрышном положении оказываются «традиционалисты». Действительно, у тех, кто все еще дружит с Win 95/98/Me, трудностей значительно меньше, чем у их собратьев, «живущих» под Windows 2000/XP. Последним, для того чтобы их модем мог принимать входящие звонки, придется выполнить целую серию дополнительных действий. Их порядок четко и ясно изложен на соответствующей страничке Web-сайта одного из callback-провайдеров Alkar Teleport (www.alkar.net/?170).

Одна специфическая проблема связана с тем, что в большинстве модемов, присутствующих на нашем рынке, по умолчанию включена функция CallerID. Наши телефонные станции ее не поддерживают. Вот и получается, что при поступлении звонка от провайдера модем не может корректно инициализировать его, и происходит сброс. Что делать? Отключить функцию CallerID. Для этого необходимо заглянуть в реестр Windows и кое-что там подправить. Все инструкции по «косметическому» ремонту реестра вы найдете в соотвествующей врезке.

Ну что ж, с потенциальными опасностями на тернистом пути callback-пользователя вы ознакомились. Теперь пора представить вам столичных провайдеров, предоставляющих эту модную (о чем свидетельствует густонаселенная ветка на форумах ITC Online – *itc.ua/forums/thread.phtml?ID=7587*, насчитывающая около 350 постингов) и полезную услугу. Нашим путеводителем в мире «коллбэка» стал весьма и весьма информативный сайт о киевских провайдерах – *www.kievisp.com*. На его страничках обнаружилось более десятка компаний, предлагающих этот сервис. Кстати, некоторые из них даже выпускают prepaid-карточки, рассчитанные именно на использование callback.

Хочу отметить, что тестирование callback-доступа от различных провайдеров проводилось мной с домашнего телефона, подключенного к старенькой аналоговой АТС-418 (модем, правда, весьма неплох – ZyXel Omni 56K Plus). Так что учитывайте этот момент, анализируя приведенные в данном материале цифры. Сразу скажу, что при установлении связи абсолютно со всеми провайдера-

CALLERID

Следующий фрагмент рекомендуем применять как руководство к действию только пользователям, уже имеющим опыт работы с таким жизненно важным элементом Windows, как реестр.

Как уже отмечалось, во многих модемах функция CallerID включена изначально, что приводит к некорректной работе с отечественными АТС. Чтобы этого не произошло, необходимо отключить в реестре Windows функцию CallerID.

Для этого следует зайти в меню *Пуск* и выбрать пункт *Выполнить*. В строке *Открыть* введите *regedit* и нажмите клавишу *OK*. Откроется программа редактора реестра Windows: Нажмите клавишу *F3*. В строке поиска введите команду *callerid*. Для начала поиска нажмите кнопку *Найти далее*. Поиск в реестре может занять некоторое время. Пожалуйста, дождитесь завершения поиска. По окончании поиска нажмите два раза клавишу *F3*. В левой части в разделах реестра найдите раздел *Enable CallerID*. В правой части найдите значение ключа реестра вида **at#cid=1**.

Внимание! Значение ключа реестра может отличаться от приведенного в зависимости от прошивки модема.

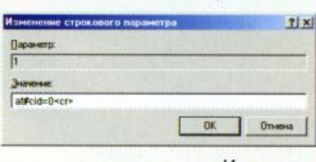
Модемы U.S. Robotics, Texas Instruments, Rockwell (включая software-модемы), Hayes, PowerBit, GVC, PCTel, IDC (только VR-серии), Diamond Supra (на чипе Rockwell) – **at#cid=1**.

Rockwell HCF (V.90 или K56FLEX, в том числе PCI-модемы Creative), MultiTech, IDC, Cirrus Logic – **at+vcid=1, at+fclass=8;=vcid=1**.

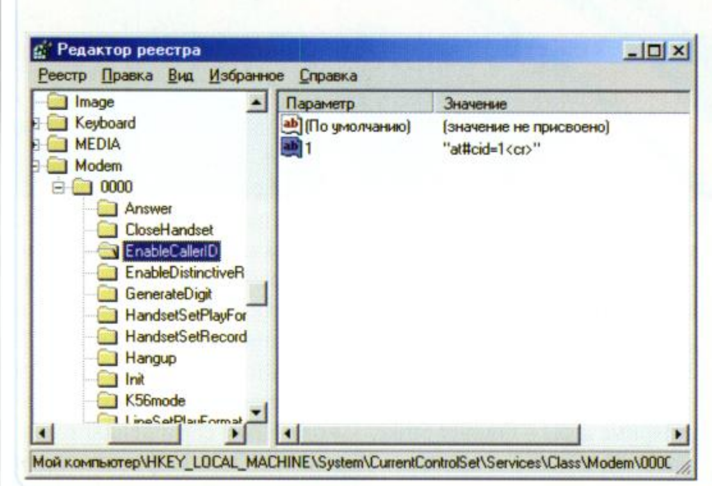
В некоторых моделях модемов Motorola – **at*id1**.

Все модели ZyXEL – **ats40.2=1, ats41.6=1, ats42.2=1**.

Требуется изменить значение ключа реестра. Для этого «кликните» два раза мышкой в начале строки. В открывшемся окне в строке *Изменение строкового параметра* поменяйте в строке **at#cid=1** значение ***1*** на ***0***.



Нажмите клавишу *OK*. Нажимайте клавишу *F3* до тех пор, пока все значения вида **at#cid=1** не будут отредактированы. По завершении у вас появится табличка *Поиск в реестре завершен*. Выйдите из программы редактора реестра и перегрузитесь.



ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

EduUa Net – www.edu-ua.net
RQL - www1.rql.kiev.ua
Intercom – www.intercom.net.ua
Тема на форуме ITC Online – itc.ua/forums thread.phtml?ID=7587



ми не обходилось без такой неприятной вещи, как нехватка времени ожидания до поступления обратного звонка. Советую потенциальным абонентам наладить дружеские отношения с сотрудниками служб поддержки своих провайдеров, и проблемы будут решены. Практически со всеми представителями tech support я находил взаимопонимание, получал грамотные ответы на свои вопросы, а их консультации очень помогли мне при подготовке материала. Добавлю, что информацию об услугах и ценах callback-провайдеров мы брали с их официальных Web-сайтов.

Итак, познакомимся с основными игроками на рынке callback-доступа в Internet.

«АЛЬКАР ТЕЛЕПОРТ»

Web-сайт www.alkar.net
Телефон технической поддержки 239–1845

Эта компания, можно сказать, превзошла всех в разнообразии вариантов выпускаемых ею под торговой маркой OptiMag (*www.optimag.net*) callback-карточек. Причем для каждой из них придумано очень запоминающееся и прекрасно отражающее смысл название. Судите сами: «10 ночей» (58 грн), «10 вечеров» (43 грн), «10 выходных» (48 грн) и далее в том же духе – всего 10 видов карточек.

В процессе нашего тестирования максимальная скорость подключения к этому провайдеру составила 40000 Kbps. Кстати, компания Alkar Teleport поддерживает игровой портал *games.alkar.net*. Работает более 20 серверов, на которых народ сражается во все самые популярные игры – Counter-Strike, Quake III, UT 2003 и прочие.

DIALLINK

Web-сайт www.diallink.net
Телефон технической поддержки 461–9785
Телефон дозвона – 231–7408
Тестовое подключение
login – dial,
password – link

Компания Diallink также выпускает prepaid-карточки, предназначенные для регистрации или пополнения счета и активации режима связи Dial-UP+callback. Данный режим предоставляет доступ к узлу по модемному соединению с возможностью как прямого, так и обратного дозвона callback на скорости связи до 56 Kbps с поминутной тарификацией.

В продаже имеются следующие номиналы: 10/20 дневных/ночных часов стоимостью 30 грн, 20/40 дневных/ночных часов стоимостью 60 грн. В случае, когда пользователь предпочитает контрактное подключение, то стоимость одного часа+callback составляет 3 грн днем и 1,5 грн – ночью (с 01:00 до 09:00).

Первый раз подключившись к Diallink, мой модем показал скорость 31200 Kbps. При последующих сеансах сохранялись примерно такие же параметры.

«ВОЛЗ»

Web-сайт www.ldc.net
Телефоны 201–1972, 201–1973
Телефон дозвона 247–4000
Тестовый доступ
login – guest,
password – ldc

Internet-service-провайдер «ВОЛЗ» входит в число самых популярных в столице поставщиков услуги callback. Почасовые тарифы с учетом «обратного дозвона» составляют $0,5/час (08:00–19:00), $0,3/час (19:00–01:00), $0,15/час (01:00–08:00). В ассортименте имеются месячные пакеты – Unlimited+Callback ($50), «Домашний» (19:00–08:00)+выходные+Callback ($25) и «Ночной» (01:00–08:00)+ Callback ($15).

Хорошо известны среди пользователей эмитируемые компанией «ВОЛЗ» callback-карточки LDC Network номиналами 30, 60 и 120 грн.

К сожалению, выше 26400 скорость callback-соединения с LDC у меня не поднималась, зато хочется отметить очень стабильную и надежную работу на линии.

ВСЯ ПРАВДА О CALLBACK. МНЕНИЕ ОЧЕВИДЦА

Вы включаете компьютер. Вводите пароль. И через несколько минут в вашем доме раздается звонок.

Семь дней. Семь дней в неделю в семь часов вечера эти звонки раздаются у меня дома. Все уже привыкли и не реагируют. Началось это полгода назад, из-за релиза игра Magic:The Gathering Online. Как-то вдруг телефонные счета стали весомее, чем счета за услуги провайдера.

Пришлось узнавать, что такое callback и почем его продают в Киеве. Первым делом я купил на почте карточку OptiMag. Стоила она тогда 154 грн и предоставляла callback-Internet с 18 до 9 часов по будням плюс выходные дни круглосуточно. Требования к качеству связи были у меня невысокие. По сути, нужна только стабильность соединения при минимальной скорости (обмен данными при игре в Magic online очень небольшой). Соединение на цифровой АТС-234 не рвалось, но временами передача данных на американский сервер прекращалась. Хватало десяти минут, в течение которых можно было проверить почту, поболтать в украинском чате и разбить со злости мышку. Нервная система выдержала два месяца.

Возвращаться к обычному доступу dial-up все равно не хотелось. Был найден другой провайдер под названием Farlep (*www.kiev.farlep.net*). Карточек они не выпускают, так что пришлось съездить в офис и составить договор. Стоимость услуг обходится мне и по сей день в 180 грн. Связь с 19:00 до 9:00. Иногда разрывается, но, перезвонив, я теряю всего минуту, зато досадных «зависаний», способных погубить игру, нет. Это в принципе терпимо, учитывая, что других вариантов callback я не знаю. А телефонные счета в 10 грн радуют студента больше, чем расстраивают несколько потерянных минут собственного времени.

В общем случае, конечно, скорость и стабильность соединения ниже, чем при обычном dial-up. Но суммарная стоимость Internet с callback ниже в полтора-два раза. Как говорится «при всем богатстве выбора других альтернатив нет».

Разумеется, все это – временные решения проблемы доступа во Всемирную Сеть. Я верю, что в будущем хакеры вымрут как динозавры, люди будут летать, как археоптериксы, и у каждого дома будет выделенка.

Юрий Коломейко

FARLEP-КИЕВ

Web-сайт www.kiev.farlep.net
Телефоны 238-6008, 238-6290
Телефон дозвона 238-6201
Тестовый доступ
login – farlepc,
password – farlepc

Крупнейшая телекоммуникационная компания с подразделениями в 9 городах Украины (Киев, Одесса, Харьков, Львов и др.). Кстати, завсегдатаям популярного киевского клуба CyberZone, вероятно, известно, что именно Farlep «обеспечивает его Интернетом». Почасовая оплата доступа по коммутируемым линиям днем (09:00–01:00) составляет 3,92 грн, а ночью (01:00–09:00) – 1,34 грн. Месячные тарифные пакеты варьируются от 168 грн (Platinum – неограниченный доступ) до 33,60 грн (Nightmare – с 01:00 до 09:00). На наш взгляд, наиболее оптимальным выбором тарифного плана Farlep для домашнего пользователя будет такой вариант – «Пакет Домашний» (будни – с 19.00 до 09.00; суббота, воскресенье – круглосуточно) за 84 грн плюс доплата за callback, равная 96 грн. Итого получается 180 грн.

Впечатления пользователей от работы с Farlep изложены во врезке, так что отсылаю вас к ней.

MSILTECH

Web-сайт regname.net.ua
Телефон 247-6393
Телефон дозвона 241-6444

Для получения тестового доступа следует направить заявку на адрес support@regname.net.ua, указав номер телефона, с которого будет поступать исходящий звонок.

Регистрация абонента здесь стоит $5. Месячные тарифные планы предусмотрены в пяти категориях: «Полный» – $45, «Экономный» – $25, «Бизнес» (08:00–20:00) – $35, «Домашний» (20:00–08:00) – $25 и «Ночной» (01:00–10:00) – $13.

«УКРКОМ»

Web-сайт www.ukr-com.net
Телефоны 205-5500, 205-5525, 205-5566
Телефон дозвона 201-1111

Компания «Украинские Коммуникации» («УкрКом») обеспечивает своим клиентам услугу «обратного вызова» бесплатно. Однако в ее прайс-листе отсутствуют безлимитные пакеты. Из существующих на сегодняшний день вариантов домашних пользователей могут заинтересовать пакеты «Начальный» (20 часов доступа в течение 30 дней за 70 грн), «Стандартный» (50 часов доступа в течение 30 дней за 165 грн) и «Классический» (100 часов доступа в течение 60 дней).

Тестирование соединения с узлом UkrCom показало приличные скорости до 40000 Kbps.

«СИТЕЛ»

Web-сайт www.sitel.com.ua
Телефон 201-1947

По поводу предоставления тестового доступа обращайтесь по телефону 205-3388.

Услугой Callback могут пользоваться все контрактные клиенты «Ситела». Что касается цен, то они варьируются от 115 грн в месяц за пакет «Сител Unlimited Ночной+Callback» (01:00–08:00) до 390 грн за полный неограниченный доступ «Unlimited+Callback».

С марта текущего года компания «Сител» начала выпускать собственные prepaid-карточки для оплаты callback-сервиса. Тарифы в точности повторяют схемы контрактных пакетов. К двум уже упомянутым добавим еще наиболее подходящий для домашних пользователей (что отмечено и в его названии) вариант «Сител Unlimited Домашний+Callback» за 200 грн.

GLOBAL UKRAINE

Web-сайт www.gu.net
Телефон 246-4251, 244-9736
Телефон дозвона 563-9977, 239-9751

Один из старейших отечественных Internet-провайдеров, компания Global Ukraine также развивает модное направление callback. Неограниченный Internet с обратным дозвоном доступен ее контрактным клиентам и обходится им в $55 в месяц. В перечень услуг, которые получает пользователь этого пакета, входят почтовый адрес с ящиком в пределах дисковой квоты 10 MB, динамически выделяемый IP-адрес, бесплатный хостинг WWW-страниц объемом 5 MB и консультации специалистов сервисного центра.

FAUST

Web-сайт www.faust.kiev.ua
Телефон 269-0520, 267-8234
Телефон дозвона 267-8888
Тестовый доступ
login – faust,
password – callback

Компания Faust фактически стала пионером, первой среди киевских провайдеров предложив callback-Internet еще летом 2000 года.

В настоящее время тарифы на ее услуги колеблются от $12 в месяц за «ночной» Internet (с 01:00 до 08:00) до $48 за полный Unlimited. Кроме того, Faust выпускает prepaid-карточки номиналом от 15 грн (5 часов + бонус) до 95 грн (40 часов + бонус)

UNIVERSAL NETWORK

Web-сайт www.uni.net.ua
Телефон 241-6446
Телефон дозвона 241-6444, 231-1812
Тестовый доступ
login – universal,
password – network

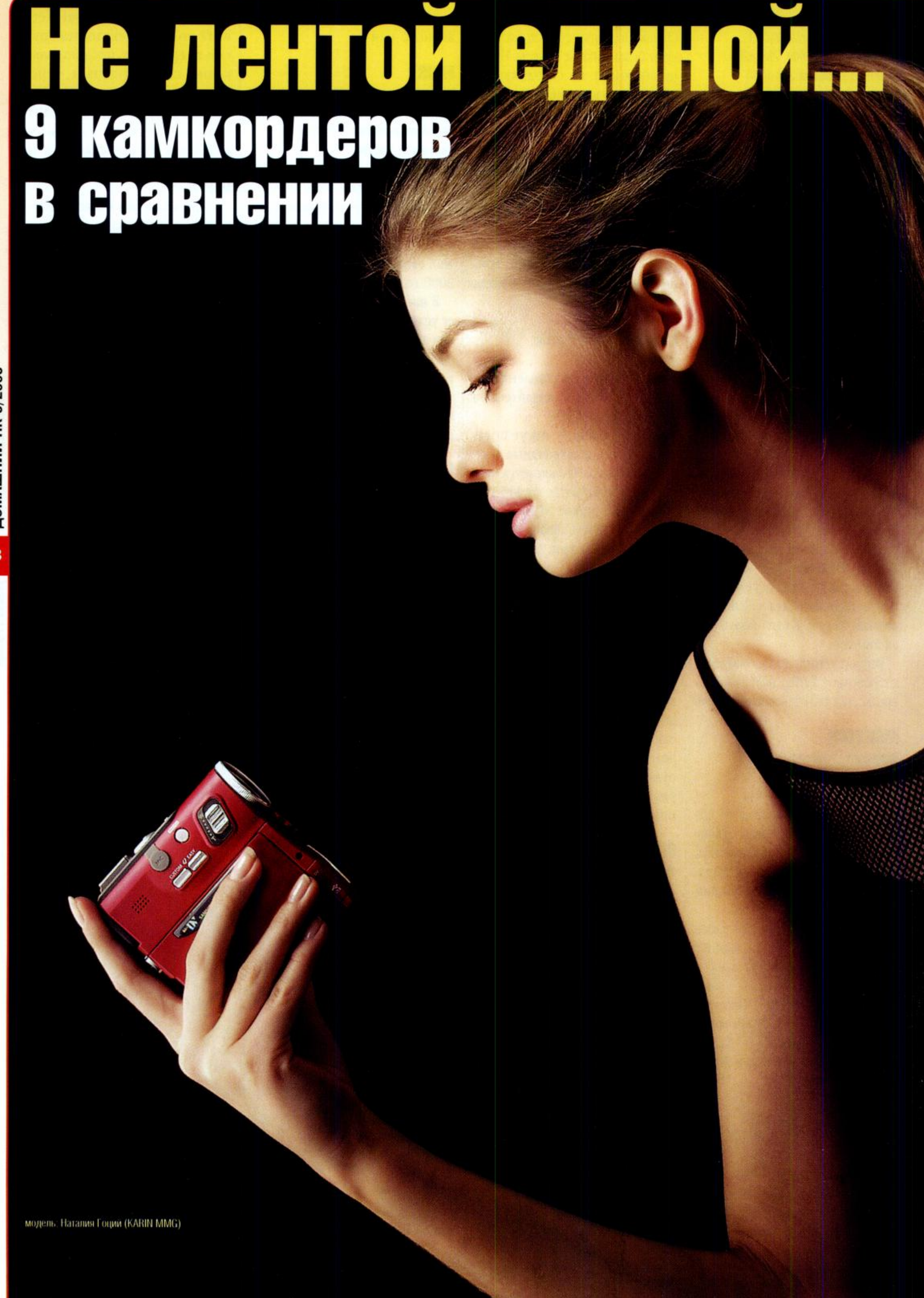
У компании Universal Network подобно некоторым другим операторам, предоставляющим callback-сервис, контрактные абоненты вольны выбирать обычный вариант или подключение с «обратным дозвоном», за который дополнительная плата с них не взимается.

Цены на услуги Universal Network находятся на том же уровне, что и у их коллег из «Фауста», т. е. полный безлимитный доступ стоит $48 в месяц, «домашний пакет» (20:00–08:00 + выходные) – половину этой суммы, а «ночной» (01:00–10:00) – $12.

Объем журнальной публикации не позволяет привести подробные сведения обо всех столичных Internet-провайдерах, предоставляющих подключение с обратным дозвоном. С теми компаниями, данные о которых в нашем материале отсутствуют, вы можете познакомиться поближе на их сайтах. Координаты последних перечислены во врезке «Полезные ссылки». ■

Не лентой единой...

9 камкордеров в сравнении



модель: Наталия Гоции (KARIN MMG)

Сергей Галушка

Это стало уже хорошей традицией: каждый год в конце весны мы проводим тестирование наиболее популярных моделей камкордеров, чтобы в преддверии отпускной поры помочь «страждущим» видеолюбителям решить сложную проблему выбора модели, попутно оценить состояние отечественного рынка цифровых видеокамер, а также выявить тенденции его развития.

Надо сказать, что общая картина с каждым годом становится лучше: в последнее время интерес пользователей к подобной технике существенно возрос, новые модели камкордеров поступают в Украину довольно быстро, прилавки магазинов все реже напоминают «технические заповедники», где можно встретить экземпляры устройств, принадлежащих к совершенно разным поколениям цифровых видеокамер. Огорчает только одно – цены, они по-прежнему на сотню-полторы долларов выше, чем, к примеру, в Европе или даже в России, что, в общем-то, говорит о недоразвитости нашего рынка. И все-таки по-черепашьи медленно, но уверенно стоимость базовых моделей камкордеров у нас «ковыляет» к 600-долларовой отметке.

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННЫХ КАМКОРДЕРОВ

Большинство новых камкордеров все лучше и лучше обеспечивают функции фотосъемки. Так, многие базовые модели оснащаются более производительными, чем это необходимо для видеосъемки, ПЗС-матрицами (что позволяет получать как минимум одномегапиксельные статичные изображения), слотом для карт памяти, «башмаком» для вспышки. Кроме того, ряд устройств в режиме фотографирования может обеспечивать автобрекетинг, многоточечные системы фокусировки и запись коротких видеороликов в форматах MPEG-1, MPEG-4 или M-JPEG на карты памяти. Совсем недавно удивила Samsung, выпустив «трансформер» Duo Cam VP-D5000i, который «легким движением руки» превращается из 0,8-мегапиксельной видеокамеры MiniDV с 10-кратным Zoom-объективом в фотоаппарат, оснащенный ПЗС-сенсором с 4,13 млн. светочувствительных элементов и использующий при этом 3-кратную оптику.

В начале этого года ряд производителей пополнил арсенал своей техники устройствами, пишущими видео на 8-сантиметровые диски DVD. Как известно, первая подобная видеокамера – DZ-MV100 – была представлена компанией Hitachi еще в конце 2000 г. К сожалению, диски DVD-RAM, на которые данная модель вела запись видео, невозможно было воспроизвести в большинстве обычных бытовых DVD-плееров или приводов DVD-ROM. Отныне эта проблема устранена, и все новые аппараты Hitachi (DZ-MV350E, DZ-MV380E) и Panasonic (VDR-M30) допускают запись видео на бланки DVD-R, а модели от Sony (DCR-DVD100/DVD200) поддерживают еще и DVD-RW.

Основные удобства, которые сулит пользователям сохранение видео на DVD, – это произвольный доступ к отснятым сценам и легкость загрузки видеоматериала в компьютер путем обыкновенного копирования данных с диска, помещенного в DVD-привод. Кроме того, сами диски, несомненно, являются более износоустойчивыми, чем лента, поскольку в отличие от пленочных видеокамер DVD-камкордеры используют бесконтактный способ записи и воспроизведения. Они также не подвержены таким эффектам, как размагничивание и осыпание рабочего слоя. И все же недостатков у такого подхода – хоть отбавляй. Во-первых, DVD-камеры в сравнении с остальными камкордерами обычно потребляют больше энергии, а следовательно, должны снабжаться более энергоемкими, а значит, и более тяжелыми аккумуляторными батареями. Во-вторых, из-за крупных габаритов самого носителя практически невозможна дальнейшая миниатюаризация аппаратов. В-третьих, разработчикам приходится уделять много внимания проблеме фильтрации шумов, возникающих в ходе вращения диска. В-четвертых, видео в стандарте MPEG-2 (в котором обычно ведется запись в таких камерах) весьма плохо поддается дальнейшей редакции на ПК без специальных преобразований либо без использования дополнительной аппаратуры. И наконец, в-пятых, стоимость одного 8-сантиметрового диска в Украине по сей день остается довольно высокой (от $9 за DVD-R до $36 за DVD-RAM, что ощутимо больше, чем цена кассеты MiniDV).

Исходя из этого, сегодня вряд ли можно назвать этот стандарт перспективным. Скорее всего, подобные модели – это дань моде, некоторая переходная форма к более совершенным устройствам, способным сохранять медиаданные на карты флэш-памяти. Как бы в доказательство этих слов Matsushita недавно представила миниатюрное оригинальное устройство Panasonic D-snap SV-AV20, позволяющее записывать фото и видео на карту памяти SD. Таким образом, дальнейшее развитие бытовых цифровых видеокамер, вероятнее всего, будет напрямую зависеть, во-первых, от успехов в деле удешевления и повышения емкости карт флэш-памяти и, во-вторых, от совершенствования алгоритмов сжатия видео.

Правда, не стоит сбрасывать со счетов высокоемкие диски типа Blu-ray Disc (их иногда называют наследниками DVD), над созданием которых ныне работают некоторые производители. Такой стандарт записи сможет обеспечить 8-сантиметровому бланку емкость более 5 GB. Однако по какой цене будут предлагаться поддерживающие их устройства, пока неизвестно, да и вряд ли это сможет существенным образом изменить нынешнее положение дел.

Но наивно полагать, что все сведется к одному стандарту и мы с ужасом будем вспоминать муки выбора между Digital8, MiniDV, MicroMV, DVD-RAM и другими. Напротив, нас ожидают войны стандартов похлеще нынешних. Все предпосылки для этого имеются уже сегодня. Так, Sony продолжает упорно настаивать на MemoryStick, выпустив карту с суффиксом Pro и емкостью 1 GB. Укрепляет свои позиции и альянс разработчиков SD-карт, активным членом которого является Matsushita, также представившая недавно гигабайтовый носитель. Olympus совместно с Fuji, проталкивая xD-Picture Card, обещают к 2005 году довести их емкость до 8 GB. Не собираются сдавать свои позиции и сторонники CompactFlash, уже сегодня доступны носители 4 GB, правда, по баснословной цене, а максимально возможная емкость Compact Flash находится в пределах 200 GB. Какие стандарты в будущем изберут для своих камкордеров те или иные разработчики – остается только гадать, хотя определенные тенденции заметны уже сегодня, достаточно обратить внимание на то, какими разъемами для карт памяти снабжают производители свои модели видеокамер.

И последнее. Похоже, предсказаниям, предвещающим преждевременную смерть стандарту Digital8, не суждено сбыться. Sony по-прежнему с завидной периодичностью продолжает обновлять камеры этого типа, и, очевидно, они находят своего пользователя – экономного, расчетливого, ностальгирующего по стандартам Video8/Hi8 и любящего большие и грубоватые вещи.

Впрочем, хватит о тенденциях, пора представить наших очаровательных конкурсанток.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Предлагаем вашему вниманию шесть критериев, по которым мы сравнивали работу видеокамер. Каждый из них оценивался по 10-балльной системе. При выведении итоговых баллов оценки суммировались.

1. Как известно, «встречают по одежке», а посему вначале мы проводили оценку общих функциональных возможностей моделей. При этом особое внимание обращалось на скорость трансфокации объектива, быстроту автофокусировки, возможность наведения на резкость в условиях плохой освещенности.

Ряд вопросов касался объектива камеры. Прежде всего из технических характеристик мы выясняли, какова светосила оптики. Не вдаваясь в технические подробности, напомню, что под светосилой объектива понимается отношение освещенности изображения на светочувствительной поверхности (пленке, матрице и т. д.) к яркости снимаемого объекта. Для современной просветленной фотооптики принято считать, что светосила Zoom-объектива равна минимальным значениям его диафрагмы при крайних положениях трансфокатора.

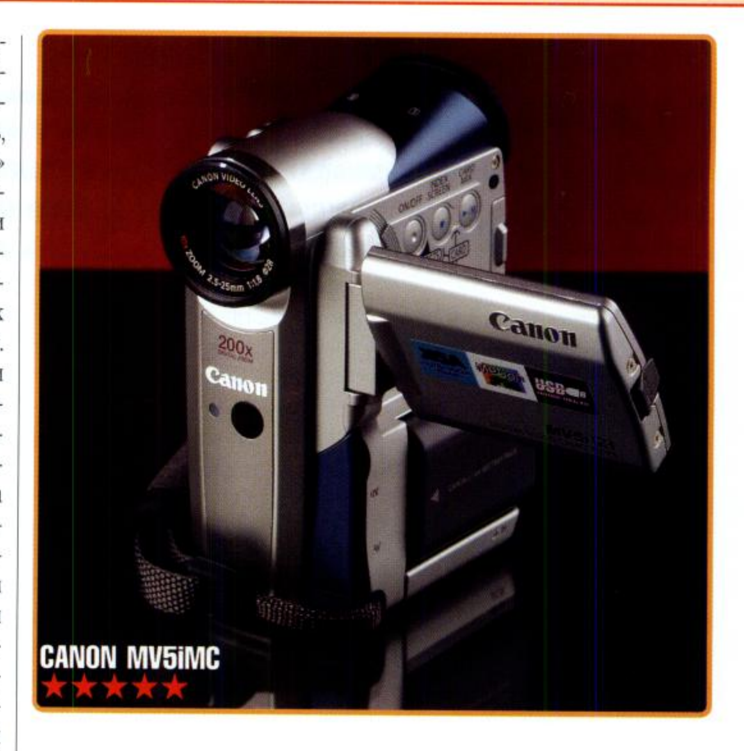
2. Исходя из собственного опыта работы с цифровыми и аналоговыми видеокамерами, мы оценивали удобство управления аппаратов, интуитивность их интерфейсов. Естественно, этот тест носит несколько субъективный характер, поскольку со временем можно привыкнуть к любым решениям, тем не менее за долгие годы развития и эксплуатации камкордеров уже сформировался ряд определенных неписаных «уставов и правил», нарушать которые – значит, причинять определенные трудности пользователям. Таким образом, цель данного испытания, точнее даже сказать, наблюдения, состоит в том, чтобы хотя бы предположить, насколько быстро неподготовленный человек без посторонней помощи сможет приступить к съемке, а также найти и разобраться с основными функциями видеокамеры.

3. Чтобы выяснить, как много деталей фиксирует видеокамера на получаемом снимке, мы оценивали разрешающую способность системы объектив/матрица. Более всего хотелось узнать, насколько объектив «мылит» изображение в короткофокусном положении, так как при максимальных значениях фокуса коэффициенты масштабирования кадра рассмотренных моделей существенно разнятся. Тест выполнялся путем съемки штрихового оригинала на одинаковом расстоянии от передней линзы (1,5 м), изготовленного посредством вывода на фотонаборный автомат (с разрешением 4800 dpi) векторного файла. Отметим, что в этом тесте у наших подопечных мы задавали полностью автоматические режимы для баланса белого и фокусировки. Соответствующий видеоряд захватывался в компьютер и произвольным образом из него выбирался отдельный кадр. Полученное изображение подвергалось деинтерлейсингу и переводилось в режим Grayscale, оптимизировались его яркость и контрастность, повышалась резкость. После чего мы визуально оценивали разрешающую способность и выставляли камкордерам соответствующие баллы (замечу, что на компакт-диске даны фактически «исходники» для всех изображений).

4. Далее мы сравнивали результаты работы автоматики видеокамер по определению баланса белого. Всегда особый интерес представляют снимки одного и того же набора цветных предметов при одинаковых условиях освещенности. Созданный натюрморт мы освещали двумя источниками Hensel Studiotechnik Contra E250 через софтбоксы. Вначале в камерах выставлялся автоматический баланс белого, затем, если возможно, – для ламп накаливания, а на заключительном этапе точка белого захватывалась вручную. На диске приведены тестовые кадры лишь для WB Auto.

5. Далее мы оценивали динамический диапазон и цветопередачу путем съемки таблиц Kodak Gray Scale и Kodak Color Separation из набора Kodak Q-14. Оригиналы освещались тем же студийным светом, баланс белого и экспозиция определялись автоматически. Полученные снимки подвергались минимальной обработке средствами Adobe Photoshop и просматривались на откалиброванном мониторе.

6. И заключительной частью наших испытаний было выяснение оправданности цены той или иной модели. Отметим также, что съемки на улице в этот раз мы не проводили, поскольку, как показывает практика, почти все современные камкордеры с этой задачей справляются отлично.



CANON MV5iMC ★★★★★

CANON MV5iMC

Цена – $1350

★★★★★

+ Компактность, эргономичность, запись видео на SD-карту в формате M-JPEG, ручное управление затвором, высокое качество изображения, множество цифровых эффектов и переходов

– Высокая цена

! Стильная штучка – купив, не пожалеете!

Это самая маленькая модель камкордера среди всех протестированных нами. Тем не менее она оборудована объективом, позволяющим проводить 10-кратное масштабирование видеоизображения и 7-кратное увеличение картинки при фотосъемке. Впервые среди видеокамер Canon модель MV5iMC снабжена функцией сохранения коротких видеоклипов на карту памяти в формате Motion JPEG. Через интерфейс USB либо с помощью специального ридера такие фрагменты легко загружать в компьютер и отправлять по электронной почте. Кроме того, с помощью программы ArcSoft Video Impression, идущей в комплекте, вы сможете проводить несложное редактирование видеосюжетов. Благодаря наличию аналогового видеовхода аппарат позволяет осуществлять прямую оцифровку и захват в компьютер старых видеозаписей без предварительного сохранения их на пленку MiniDV.

Как цифровая фотокамера модель поддерживает стандарт Exif 2.2 (Exif Print), благодаря чему служебная информация, зафиксированная во время съемки, будет использована для оптимизации цветопередачи при выводе изображения на принтер. Кстати сказать, аппарат совместим с принтером Canon CP-10 для прямой печати.

Как и большинство рассмотренных здесь моделей, MV5iMC позволяет проводить запись звука в двух режимах – 16- и 12-разрядном. Звук 16 bit обеспечивает высокое качество аудиоматериала, однако в дальнейшем не дает возможности пользоваться встроенной функцией наложения дополнительного аудиоряда. В режиме 12 bit доступны 2 стереоканала, при этом запись звука осуществляет-


CANON MV550i
★★★★☆

ся только на один, второй же применяется для добавления фоновой музыки, голосовых комментариев и т. д.

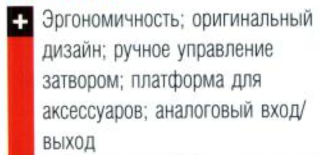
Камера MV5iMC предлагает множество цифровых эффектов, обычно применяемых лишь на этапе компьютерной обработки. К примеру, вы можете начинать или заканчивать видеофрагменты постепенным вводом или выводом изображения из черного фона, вытеснять сцены шторкой, поворотом, зигзагом, приливом и т. д. Кроме того, легко придать определенный художественный стиль вашим записям, например: живопись, черно-белый, сепия, мозаика, зеркальный и т. д. Доступны также несколько вариантов многокадрового изображения. Можно производить микширование статичных изображений, отснятых на карту памяти, с видеорядом по chromakey или по lumikey. Заслуживает внимания и функция ночной съемки, позволяющая получать высококачественные изображения при слабой освещенности.

Для расширения функций камеры дополнительно можно приобрести широкоугольный конвертер WD-28, телеконвертер TL-28, набор фильтров FS-28U, автомобильное зарядное устройство CBC-NB2, переходный кронштейн SA-1 для использования внешней вспышки либо выносного стереомикрофона и другие аксессуары.

Механизм подачи кассеты MV5iMC раскрывается мягко, его «поведение» при захвате носителя и издаваемый при этом звук характерны для последних моделей цифровых видеокамер Canon. Подготовка к работе и наводка на резкость осуществляются быстро. В целом камера произвела на нас очень приятное впечатление.

CANON MV550i

Цена – $1100
★★★★☆



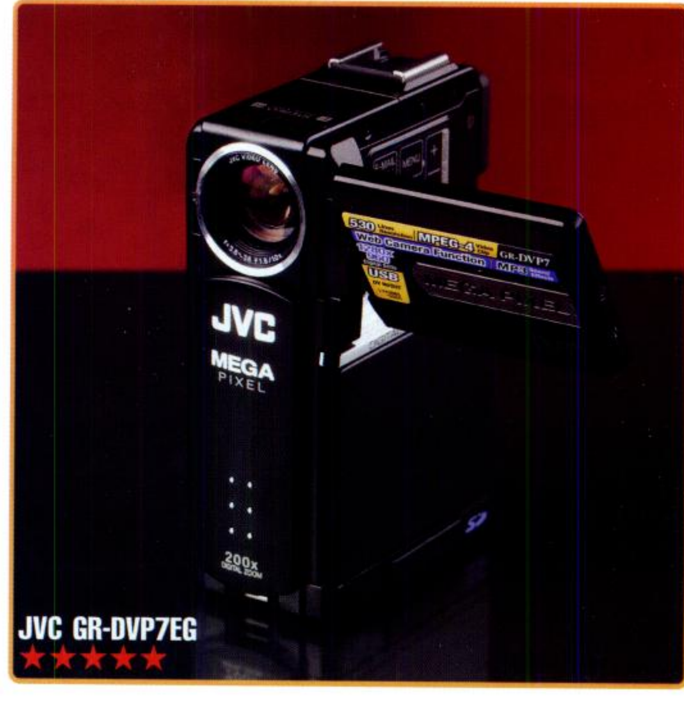
+ Эргономичность; оригинальный дизайн; ручное управление затвором; платформа для аксессуаров; аналоговый вход/выход

– Размерность ПЗС-матрицы только 540 тыс. пикселов; высокая цена

! Молодежный камкордер

Камера Canon MV550i вот уже целый год присутствует на нашем рынке. Она имеет компактные размеры, стильный, можно сказать, молодежный дизайн и будет неплохим выбором для начинающего видеолюбителя. Камкордер позволяет проводить 22-кратное оптическое масштабирование изображения. Буква «i» в названии модели говорит о том, что аппарат снабжен цифровым видеовходом. Помимо него, имеются также и аналоговые композитный и компонентный видеовходы/выходы.


HITACHI DZ-MV238E ★★★★☆



JVC GR-DVP7EG ★★★★★

Данная модель обеспечивает практически те же самые режимы съемки, а также функции по микшированию изображений и аудиодубляжу, что и предыдущая камера, однако набор цифровых эффектов и переходов в этой камере значительно беднее, чем в MV5iMC. Среди переходов наличествуют лишь вытеснения горизонтальной и вертикальной шторками, а также мозаика, среди художественных стилей доступны живопись, черно-белый, сепия и мозаика. Правда, присутствуют все те же варианты многокадрового изображения – «4/9/16 в одном».

Аппарат демонстрирует великолепную эргономику. Управление воспроизведением ведется с помощью крупных кнопок, расположенных в верхней части левой панели. К числу оригинальных функций следует причислить изменение цвета их подсветки. Переключение в режим ручной фокусировки происходит по нажатию одной-единственной кнопки, а не путем долгих блужданий по лабиринтам системного меню. Также легко в любой момент съемки внести поправку в экспозицию.

Особый интерес у опытных видеолюбителей вызовет возможность вручную задавать скорость затвора – всего доступно восемь значений в диапазоне от 1/50 до 1/8000. Новичкам, несомненно, придется по душе полностью автоматический режим съемки типа «зеленая зона», в котором практически невозможно случайно изменить параметры, установленные автоматикой.

К сожалению, камкордер оснащен всего лишь 0,54-мегапиксельной матрицей с чересстрочной разверткой, однако в фоторежиме для получения качественного изображения используются прогрессивное сканирование и механический затвор. Для записи фотоснимков аппарат снабжен разъемом для карт памяти типа MMC/SD и комплектуется носителем MMC емкостью 8 MB.

Камера MV550i оснащена дополнительными функциями для увеличения продолжительности записи на одну кассету. В режиме ESP применяется 2-кратное сжатие изображения, в режиме ELP – 3-кратное. Таким образом, в режиме ELP 80-минутная кассета сможет вместить до 4 ч видео, то есть втрое больше, чем в обычном режиме.

Отдельно можно приобрести осветительную лампу VL-3 и высокочувствительный направленный микрофон DM-50. Устанавливаются они на площадку для аксессуаров и питаются от того же источника, что и камера, так что в этом случае расход энергии возрастает.

В заключение отметим, что на смену модельному ряду MV500/500i/530i/550i недавно пришли видеокамеры MV600/600i/630i/650i. При этом слегка изменился дизайн аппаратов – устройства «выросли» по высоте и приобрели более квадратную форму, но самое главное отличие – все они теперь используют 0,8-мегапиксельную ПЗС-матрицу вместо 0,54-мегапиксельной, которой были оснащены камеры предыдущего поколения.

HITACHI DZ-MV238E

Цена – $1338

★★★★☆

+ Отличная эргономичность; бесконтактные запись и воспроизведение; великолепные инструменты встроенного редактирования; удобство навигации по диску; прекрасное качество звука (поддерживается Dolby Digital)

– Довольно большие габариты; повышенное энергопотребление; высокая стоимость носителей

! Весьма удобно, но на любителя

Данный аппарат относится ко второму поколению DVD-камер Hitachi и уже позволяет записывать видео как на диски DVD-RAM, так и на DVD-R. Кроме того, по сравнению с прабабушкой DZ-MV100E он начал быстрее готовиться к работе, ощутимо уменьшился в весе и, что не может не радовать, в цене, менее заметными стали шумы дисковой подсистемы, улучшилось качество USB-драйверов. Однако все равно в сопоставлении с современными моделями видеокамер MiniDV устройство DZ-MV238E выглядит более громоздким. Кроме того, не красит его и довольно большой ионолитиевый аккумулятор емкостью 1400 мА·ч.

DZ-MV238E обеспечивает практически все функции, характерные сегодня для класса потребительских камер: выбор автоматических режимов съемки для типичных условий освещенности, наличие ручного фокуса и экспозиции.

Интерфейс FireWire не поддерживается, поскольку нет необходимости передавать данные в компьютер в режиме реального времени. К ПК аппарат подключается через порт USB, при этом все кнопки камкордера блокируются, и после установки соответствующих драйверов в папке *Мой компьютер* появляется дополнительный оптический дисковод.

Все диски используются в специальном пластиковом боксе, фиксирующем положение носителя в аппарате. Перед их вставкой/извлечением необходимо отключить питание устройства.

Аппарат снабжен черно-белым видоискателем, имеет удобную и оригинальную систему меню, для навигации применяется кнопка-джойстик. Благодаря системе *Disc Navigation* можно воспроизводить записанные

сцены и фотоизображения в произвольном порядке путем группировки их в специальные плей-листы. На ЖК-мониторе выводится первый кадр каждой записи, что позволяет с помощью кнопки-джойстика выбрать нужный фрагмент и по нажатиb *Enter* тут же перейти к его просмотру. Если вы используете диск DVD-RAM, то любой сюжет может быть тут же удален или разделен на части. Кроме того, такой носитель позволит легко скомбинировать несколько сцен в одну. Случайная перезапись отснятых ранее сюжетов полностью исключена, поскольку принцип записи на диск заключается в задействовании свободных зон без затрагивания существующих данных.

Диски DVD-RAM дают возможность воспользоваться тремя степенями компрессии видео – Fine (аппаратная компрессия MPEG-2, размер кадра – 704 × 576, скорость потока – 6 Mbps), Stnd (аппаратная компрессия MPEG-2, размер кадра – 704 × 576, скорость потока – 3 Mbps) и Extra Fine, в последнем случае применяется запись с переменным битрейтом, что позволяет на одной стороне диска сохранять до 36 минут видео высшего качества.

Двусторонний DVD-RAM допускает многократную перезапись диска (до 100 тыс. раз) и вмещает от одного до двух часов видео в зависимости от выбранного режима. На такой носитель можно записать до 1998 снимков с разрешением 1024 × 768. Не инициализированный диск DVD-RAM потребует форматирования. Бланк DVD-R поддерживает лишь однократную запись (перезапись исключена) и, кроме того, в отличие от DVD-RAM является односторонним, а следовательно, значения прочих упомянутых показателей уменьшаются для него соответственно в два раза. Зато такие диски, как мы уже упоминали, можно воспроизводить в обычных DVD-проигрывателях и приводах DVD-ROM.

Система масштабирования кадра работает мягко и послушно, стабилизатор изображения весьма эффективен, наводка на резкость осуществляется быстро.

Доступен ряд незатейливых спецэффектов, есть возможность создания и наложения титров. Имеется краткая инструкция на русском языке. Зарядка аккумуляторов осуществляется в корпусе камеры при подключении к нему питания через сетевой адаптер.

Заметим также, что новая модель DVD-камкордера DZ-MV380A, которая была представлена в начале этого года, но еще не дошла до прилавков наших магазинов, в отличие от рассмотренной выше уже поддерживает интерфейс USB 2.0.

JVC GR-DVP7EG

Цена – $1415

★★★★★

+ Оригинальный дизайн; компактность; ручное управление затвором; поддержка клипов MPEG-4 и файлов MP3; возможность использования в качестве Web-камеры

– Неэргономичная система навигации по меню; малоемкий аккумулятор, идущий в комплекте; высокая стоимость

! Стильным мира сего!

Аппарат имеет вертикальную компоновку и довольно оригинальный дизайн – корпус черного цвета выполнен из сплава магния и алюминия, в качестве крышки для объектива используется подвижная металлическая шторка. Основные управляющие элементы размещены на задней панели строго посередине корпуса. Трансфокация объектива осуществляется с помощью специального кольца, в центре которого располагается кнопка инициализации записи.

В отличие от предыдущих моделей этой серии данный аппарат снабжен цветным видоискателем. Управляющее меню организовано вполне продуманно, однако навигация по его пунктам выполняется посредством довольно тугих псевдосенсорных кнопок, расположенных под ЖК-монитором. Возможно, со временем они разработаются, но поначалу их использование сопряжено с определенными неудобствами.

Встроенный процессор SuperHighBand позволяет получать разрешение до 530 ТВ-линий, он

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОТЕСТИРОВАННЫХ ВИДЕОКАМЕР

Модель	Canon MV5iMC	Canon MV550i	Hitachi DZ-MV238E	JVC GR-D30E	JVC GR-DVP7EG	Panasonic NV-GX7
Стоимость в Киеве, $	1350	1100	1338	643	1415	1182
Рейтинг	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Камеры предоставлены:	Компанией DataLux, тел. (044) 249-6303	Компанией DataLux, тел. (044) 249-6303	Сетью магазинов «Фокстрот», тел. 8-800-500-1530	Сетью магазинов «Фокстрот», тел. 8-800-500-1530	Сетью магазинов «Фокстрот», тел. 8-800-500-1530	Торговой сетью «Техномаркет»
Видеосистема	MiniDV	MiniDV	DVD-RAM/DVD-R	MiniDV	MiniDV	MiniDV
Размер (дюймы) и тип матрицы	1/6, с чересстрочным сканированием	1/6, с чересстрочным сканированием	1/4, с чересстрочным сканированием	1/3,8, с чересстрочным сканированием	1/3,8, с чересстрочным сканированием	1/4, с чересстрочным сканированием
ПЗС-матрица, тыс. пикселов всего/эффективных видео/эффективных фото	800/420/740	540/340/440	1160/880/1100	800/н.д./н.д.	1020/н.д./н.д.	1300/780/1230
Масштабирование видеоизображения: оптическое/цифровое	10X/200X	22X/440X	12X/240X	16X/700X	10X/200X	10X/500X
Фокусное расстояние, мм	2,5 – 25	2,8 – 61,6	2,0 – 27	2,7 – 43,2	3,6 – 36	3,55 – 35,5
Максимальная диафрагма	f/1,8	f/1,6	f/1,8	f/1,8	f/1,8	f/1,8
Стабилизатор изображения	Оптический	Оптический	Электронный	Электронный	Электронный	Электронный
Минимум освещенности (лк)	2,4 (в режиме ночной съемки)	0,5 (в режиме ночной съемки)	8	1	1	1
ЖК-видоискатель: тип/размер (дюймы)/ число пикселов (тыс.)	Цветной/ 0,5/113	Цветной/ 0,44/113	Цветной/ н.д./н.д.	Черно-белый/ н.д./н.д.	Цветной/ 0,44/113	Цветной/ 0,44/113
ЖК-монитор: тип/размер (дюймы)/ число пикселов (тыс.)	Цветной/ 2,5/200	Цветной/ 2,5/112	Цветной/ 2,5/200	Цветной/ 2,5/н.д.	Цветной/ 2/н.д.	Цветной/ 2,5/200
Встроенные: вспышка (для фото)/лампа (для видео)/ИК-облучатель	○/○/○	○/○/○	●/○/○	○/○/○	○/○/○	●/○/○
«Башмак» для аксессуаров	○	●	●	○	●	●
Размер фото	1024 × 768	768 × 576	1280 × 960	768 × 576	1280 × 960	1280 × 960
Разъем для карты памяти	MMC/SD	MMC/SD	○	○	MMC/SD	MMC/SD
Карта памяти в комплекте	SD, 8 MB	MMC, 8 MB	○	○	SD, 8 MB	SD, 8 MB
Видео/аудиовходы	AV, S-Video, DV	AV, S-Video, DV	AV, S-Video	AV, S-Video, DV	AV, S-Video	AV, S-Video, DV
Видео/аудиовыходы	AV, S-Video, DV	AV, S-Video, DV	AV, S-Video	AV, S-Video, DV	AV, S-Video	AV, S-Video, DV
Интерфейс USB/IEEE 1394	●/●	●/●	●/○	○/●	●/○	●/●
Ручная фокусировка/ управление затвором/ управление экспозицией	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●
Режимы записи	SP/LP	SP/LP	Extra Fine/Fine/Stnd	SP/LP	SP/LP	SP/LP
Баланс белого	Авто, солнечно, в помещении, пользовательский	Авто, солнечно, в помещении, пользовательский	Авто, пользовательский	Авто, солнечно, в помещении, пользовательский	Авто, солнечно, в помещении, пользовательский	Авто, солнечно, в помещении, пользовательский
Program AE	«Зеленая зона», авто, спорт, портрет, прожектор, песок и снег, низкая освещенность, ночная съемка	«Зеленая зона», авто, спорт, портрет, прожектор, песок и снег, низкая освещенность, ночная съемка	Авто, спорт, портрет, прожектор, песок и снег, низкая освещенность	Авто, спорт, портрет, прожектор, песок и снег, низкая освещенность	Авто, спорт, портрет, пейзаж, спорт, прожектор, песок и снег, закат солнца и луна, низкая освещенность	Авто, спорт, портрет, прожектор, песок и снег, низкая освещенность
Функция фильтрации шума ветра (Wind Cut)	●	●	●	●	●	●
Эффекты Fade/Back Light	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●	●/●
Звук: 12 бит (2 стереоканала)/ 16 бит (1 стереоканал)/MIX	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●	●/●/●
Возможность аудиодубляжа	●	●	●	●	●	●
Аккумулятор в комплекте/ время полной зарядки, мин	BP-2L12	BP-511/120	DZ-BP14R/120	BN-G111/140	BN-V114/90	CGR-D08SE1B/ 120
Время непрерывной съемки с выключенным ЖК-монитором, мин	160	120	40–60	120	140	120
Габариты (Ш × В × Г), мм	49 × 106 × 89	58 × 99 × 144	88 × 101 × 155	68,5 × 94 × 143	43 × 115 × 80	71 × 93 × 129
Масса (без батареи и кассеты), г	380	530	730	524	350	540

Samsung VP-D530Ri	Samsung VP-D85i	Sony DCR-TRV340E
995	676	766
★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Киевским представительством Samsung Electronics, тел. 8-800-502-0000	Киевским представительством Samsung Electronics, тел. 8-800-502-0000	Торговой сетью «Техномаркет»
MiniDV	MiniDV	Digital8
1/4, с чересстрочным сканированием	1/4, с чересстрочным сканированием	1/6, с чересстрочным сканированием
800	800	800/570/740
10X/400X	10X/400X	25X/700X
2,7 – 27	2,7 – 27	2,4 – 60
f/1,4	f/1,4	f/1,6
Электронный	Электронный	Электронный
0	0	6 (0 – Super Night Shot)
Черно-белый/н.д./н.д.	Черно-белый/н.д./н.д.	Черно-белый/н.д./н.д.
Цветной/2,5/210	Цветной/2,5/200	Цветной/2,5/61,6
○/○/●	○/○/●	○/○/●
●	●	●
768 × 576	1024 × 768	1024 × 768
○	Memory Stick	MemoryStick
○	8 MB	8 MB
DV	DV	AV, S-Video, DV
AV, S-Video, DV	AV, S-Video, DV	AV, S-Video, DV
●	●	○
●/●/●	●/●/●	●/●/●
SP/LP	SP/LP	SP/LP
Авто, солнечно, в помещении, пользовательский	Авто, солнечно, в помещении, пользовательский	Авто
Авто, спорт, портрет, прожектор, песок и снег, высокая скорость затвора	Авто, портрет, спорт, высокая скорость затвора	Авто, прожектор, портрет, спорт, пляж и снег, закат солнца и луна, пейзаж, низкая освещенность
●	●	○
●/●	●/●	●/●
●/●/●	●/●/●	●/●/●
●	●	●
SB-L110/120	SB-L110/120	NP-F30/145
70	70	100
40,6 × 95 × 93.3	63 × 90 × 178	90 × 110 × 210
330	520	840





восстанавливает широкополосные составляющие видеосигнала, которые в бытовых камкордерах обычно утрачиваются. Весьма эффективна при высоких степенях увеличения кадра и система электронной стабилизации изображения Digital Image Stabilizer.

Фирменная функция JVC *Color Night Scope* поможет получить довольно качественную цветную картинку при плохом освещении, однако при этом, естественно, не удастся избежать ее смазывания при быстром перемещении объектов, поскольку съемка происходит на медленном затворе.

Еще одна интересная функция *DV Navi* дает возможность создавать индексированные библиотеки эпизодов, фиксируя на карте памяти начало каждого фрагмента. Кроме того, аппарат обладает завидным арсеналом цифровых эффектов, фейдеров и монтажных функций (включая вставку отдельных эпизодов).

Для уменьшения количества дефектов при цифровом увеличении кадра применяется процедура сплайн-интерполяции, позволяющая сглаживать границы объектов.

Среди прочих функций камеры JVC GR-DVP7EG следует выделить возможность сохранения видео на карту памяти SD в формате MPEG-4, легкость использования аппарата при подключении к компьютеру в качестве Web-камеры, а также доступность применения при аудиодубляже файлов MP3, которые предварительно нужно загрузить на SD-карту.

И наконец, можно еще более расширить функциональность аппарата, приобретя внешнюю вспышку, осветительную лампу либо микрофон с изменяемой диаграммой направленности. Все эти аксессуары устанавливаются на специальную площадку на верхней панели.

Среди замеченных недостатков следует отметить довольно шумную работу механизма подачи кассеты и малую емкость аккумуляторов, идущих в комплекте.

JVC GR-D30E

Цена – $643



- **+** Аналоговый вход; режим ночной съемки; сравнительно невысокая цена
- **–** «Чистая» видеокамера без функций фотосъемки
- **!** Бюджетный камкордер

На сегодня это, пожалуй, одна из самых дешевых камер MiniDV, причем не только среди аппаратов, представленных в обзоре, но и вообще среди всех доступных сегодня на рынке. Кстати сказать, например в России цена на эту модель опустилась ниже $500 (!). Да, не последнюю роль здесь сыграл тот факт, что устройство уже снято с производства, но, тем не менее, это не главная причина. Столь серьезное удешевление достигнуто вовсе не за счет качества изображения.

Данный аппарат, можно сказать, создан в стиле «разумной экономии». Так, устройство использует черно-белый видоискатель, не имеет никаких разъемов для карт памяти и платформы для крепления дополнительных аксессуаров. В общем, «чистая» видеокамера, и при этом снимает она очень неплохо.

Более того, как камкордер JVC GR-D30E ни в чем не ущемлен. К примеру, модель оборудована аналоговым A/V-входом, поддерживает режим ночной съемки *Digital Colour NightScope*, позволяющий получать цветное изображение практически при полном отсутствии освещенности, содержит ряд фирменных спецэффектов и фейдеров.

Система трансфокации работает плавно, фокусировка происходит быстро, хотя и не всегда без ошибок. К механизму приема кассеты также особых претензий нет. А если учесть, что аппарат оснащен полноценной 0,8-мегапиксельной ПЗС-матрицей и 16-кратным объективом, то можно смело сказать, что это настоящий бюджетный камкордер.

PANASONIC NV-GX7

Цена – $1182

★★★★★

- **+** Оптика Leica Dicomar; поддержка USB 2.0; запись видео на SD-карту в формате MPEG-4; функции Tele Jump и Quick Start; эргономичное управление
- **–** Весьма шумный трансфокатор
- **!** Если есть возможность, нужно покупать не задумываясь!

Данный аппарат серии e.cam был представлен весной прошлого года. Он имеет современный компактный дизайн; округлые эргономичные формы корпуса способствуют удобному удержанию камеры в руке. Устройство оснащено высококачественной оптической системой Leica Dicomar и поворотной вспышкой для портретной и пейзажной фотосъемки, обеспечивающей функции компенсации «эффекта красных глаз» и управления мощностью светового импульса.

Впечатляет эргономика аппарата: переход к ручным настройкам осуществляется в одно касание, имеются также возможности сохранения оных.

Хорошую цветопередачу и высокую четкость определяет специальный чип Pure Colour Engine. Он еще на ранней стадии формирования изображения преобразует данные с дополнительного цветового фильтра в RGB-сигнал, обеспечивая отличное воспроизведение цве-

та в проблемных красном и синем каналах.

Устройство поддерживает функцию диктофона *(Voice recorder)*, позволяющую записывать голос на карту памяти SD, а также два режима сохранения на упомянутый носитель видеоизображений с монозвуком в формате MPEG-4 с целью дальнейшего применения их в Internet (для передачи по электронной почте или использования на Web-страницах). Кстати, длительность подобных аудио- и видеофрагментов ограничивается только емкостью карты памяти.

NV-GX7 – единственный из всех рассмотренных нами камкордеров, который поддерживает интерфейс USB 2.0, в результате чего передача данных с карты памяти может осуществляться со скоростью свыше 12 Mbps. По заверениям разработчиков, существенно снижено также энергопотребление аппарата по сравнению с предыдущей моделью, ныне данный показатель равен 3,7 Вт.

Аппарат содержит весьма эффективный электронный стабилизатор изображения, поддерживает довольно полезный эффект PiP (картинка в картинке), оборудован микрофоном с изменяющейся диаграммой направленности. Кроме того, нельзя не отметить такие весьма нужные функции, как *Colour Night View* – для обеспечения съемки при слабой освещенности (до 1 лк) с улучшенной цветопередачей (реализована путем накопления света, т. е. при медленном затворе), а также *Tele Jump*, позволяющую осуществлять мгновенное 1,3-кратное оптическое масштабирование изображений практически без ухудшения качества картинки. Процедура быстрого старта *(Quick Start)* поможет вам не упустить важный момент и моментально начать съемку.

Встроенная функция динамической компенсация фонового освещения улучшает проработку деталей как самого объекта, так и фона при любых условиях освещенности.

Приобретаемый отдельно адаптер Bluetooth VW-BT1C позволит осуществлять беспроводную загрузку фотоизображений и отдельных стоп-кадров в компьютер в радиусе до 10 м. К камере можно также подключить специальный видеопринтер для прямой печати изображений с карт памяти.

Автофокус отрабатывает небыстро, но зато практически всегда правильно. Система трансфокации объектива довольно шумная. Механизм приема кассеты функционирует стабильно и плавно, без лишних толчков. В целом – великолепное многофункциональное устройство.

SAMSUNG VP-D530Ri

Цена – $995

★★★★☆

+ Простота использования; оригинальный дизайн; наличие стильных аксессуаров; съемка в полной темноте *Night Capture*, режимы *Easy–Q/Custom–Q*

– Резкая работа механизма трансфокации; отсутствие аналоговых входов; высокая цена

! Отличное приложение к букетику фиалок для любимой!

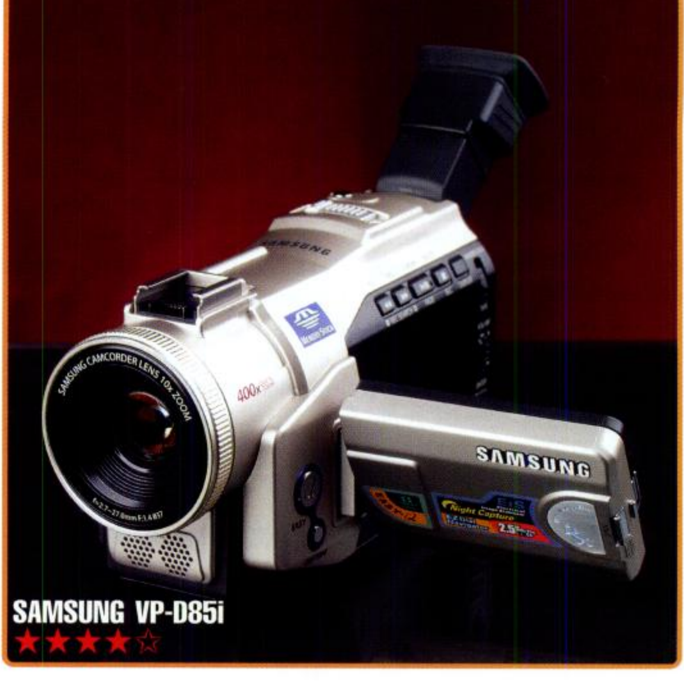
Красный, помадный, цвет корпуса данной видеокамеры и огромное количество рекламы на каждом углу однозначно говорят о том, что этот аппарат адресован женщинам. Скромные габариты модели позволят ей удобно разместиться в нежной руке, а небольшая масса исключит усталость. Правда, утверждать сегодня, что это самая маленькая модель камкордера в мире, я бы, конечно, не стал – представленный выше Canon MV5iMC примерно в полтора раза меньше. Но зато ряд оригинальных аксессуаров, идущих в комплекте, делают Samsung VP-D530Ri действительно неплохим выбором.

Так, говоря об эргономике аппарата, нельзя не обратить внимания на специальную шарнирную платформу с наладонным ремешком, которая идет в комплекте. Несомненно, она создаст комфортные условия при съемке. Но есть и обратная сторона медали – установка такого переходного кронштейна затрудняет извлечение кассеты. Впрочем, слабому полу не привыкать: данный аксессуар сродни высокому каблуку – за красоту и привлекательность нужно платить, использование стильных штучек всегда связано с «мелкими» неудобствами.

Очевидно, морально компенсировать эту неприятность призвана оригинальная модная сумочка-чехол, которую можно носить как на плечевом, так и на поясном ремне (последний, естественно, приобретается отдельно, например вместе с джинсами и «шевролетом»).

Как и многие видеокамеры Samsung, модель VP-D530Ri поддерживает режимы *Custom Q* и *Easy Q*, включаемых по нажатию одноименных кнопок на правой панели. Первый из них служит для сохранения ряда настроек пользователя (программы автоэкспозиции, баланса белого, возможности цифрового масштабирования, видеоэффектов и др.) и их быстрого вызова. Второй позволяет моментально вернуться к стандартным установкам камеры, а новичку – с ходу приступить к съемке.





Обратите внимание, что аппарат снабжен только DV-входом, аналоговые входы не поддерживаются.

Подобно большинству видеокамер Sony модель VP-D530i оснащена интегрированным источником инфракрасного излучения, обеспечивающим съемку в полной темноте (0 лк). Для его включения следует воспользоваться элементом управления *Night Capture*, расположенным на верхней панели устройства. Здесь же находятся платформа *Smart Shoe* для установки дополнительных аксессуаров и встроенный PCM-стереомикрофон.

Помимо этого, аппарат снабжен цветным видоискателем, выдвижной окуляр которого оснащен механической системой коррекции диоптрий, множеством ручных настроек, цифровых эффектов и автоматических программ съемки. Для быстрого выбора нужных параметров служит колесо-кнопка, расположенное на задней панели. Здесь же размещаются четыре сенсора для управления проигрыванием записанных изображений. В режиме воспроизведения они подсвечиваются голубым цветом. Откидной ЖК-монитор, созданный по технологии Trans Reflective, обеспечивает великолепное отчетливое изображение даже при интенсивном внешнем освещении.

Камера не имеет разъемов для карт памяти, однако напомню что, версия этого аппарата под названием VP-D590i работает с Memory Stick (в комплект входит носитель емкостью 8 MB).

Системе трансфокации объектива явно недостает плавности. Зато порадовал механизм приема – по манере работы он очень напоминает подобные решения для аппаратов Sony с вертикальной компоновкой. Поведение автофокуса также не вызвало особых нареканий.

SAMSUNG VP-D85i

Цена – $676

★★★★☆

+ Съемка в полной темноте *Night Capture*, режимы *Easy–Q/Custom–Q*, отличное соотношение цена/производительность

– Отсутствие аналоговых входов

! Рабочая лошадка

По дизайну и функциям – это типичный пример современной бытовой видеокамеры: привычная горизонтальная компоновка, средние размеры, позволяющие снабдить устройство удобными управляющими элементами, отсутствие дизайнерских изысков. В общем, аппарат предназначен именно для съемки, а не для имиджа: полноценная 0,8-мегапиксельная ПЗС-матрица, 10-кратная оптика, довольно эффективный электронный стабилизатор изображения.

Во внешнем виде и в ряде функций модели угадывается «фантомное» присутствие Sony. Так, аппарат снабжен разъемом для карт памяти типа Memory Stick (в комплект входит носитель емкостью 8 MB), имеет режим *Night Capture*, позволяющий снимать в полной темноте благодаря включению инфракрасной подсветки.

Как и предыдущая модель Samsung, VP-D85i поддерживает только DV-вход, аналоговые входы отсутствуют. Вероятно, в целях экономии аппарат оснащен черно-белым видоискателем. Обеспечивается ручная и автоматическая фокусировка, имеется около десятка различных спецэффектов. Среди интересных цифровых эффектов можно выделить режим PiP, при котором на основной экран накладывается дополнительное окно небольших размеров. Эта функция необычайно полезна при использовании цифрового масштабирования изображения: в маленьком кадре цифровое увеличение не действует, благодаря чему при высоких степенях масштабирования вы получаете более ясное представление о

Название модели	Функциональность	Удобство управления	Съемка штрихового оригинала	Съемка натюрморта	Съемка таблиц Kodak Q-14	Оправданность цены	Итоговая оценка	Рейтинг
Canon MV5iMC	10	10	8	7	7	8	50	★★★★★
Canon MV550i	8	10	4	8	7	8	45	★★★★☆
Hitachi DZ-MV238E	9	10	5	6	8	8	46	★★★★☆
JVC GR-D30E	8	9	6	7	7	10	47	★★★★★
JVC GR-DVP7EG	10	8	6	9	7	7	47	★★★★★
Panasonic NV-GX7	10	10	10	7	6	9	52	★★★★★
Samsung VP-D530Ri	8	9	5	6	6	8	42	★★★★☆
Samsung VP-D85i	8	10	5	6	6	9	44	★★★★☆
Sony DCR-TRV340E	9	9	8	5	7	8	46	★★★★☆



SONY DCR-TRV340E
★★★★☆

том, что именно в данный момент у вас отображается на «большом экране».

На верхней панели расположена платформа SmartShoe для установки аксессуаров, имеется разъем для использования внешнего микрофона. Фирменный режим *Custom Q* позволит сохранять пользовательские настройки и в любой момент в одно касание загружать их снова. Функция *Easy Q* значительно облегчит работу с камерой начинающему видеолюбителю.

К системе трансфокации объектива особых претензий нет, фокусировка на объекте происходит не быстро, но довольно точно, подача кассеты осуществляется плавно, без рывков.

SONY DCR-TRV340E

Цена – $766



+ Совместимость со стандартами Hi8 и Video8; множество программ съемки и цифровых эффектов; цифровой монтаж; «интеллектуальная» площадка для аксессуаров; функция *Super NightShot*; доступная цена

– Черно-белый видоискатель; большие габариты и масса

! Неплохой выбор для владельцев аналоговых аппаратов Video8/Hi8

Модель оснащена цветным 2,5-дюймовым ЖК-экраном, черно-белым видоискателем, «интеллектуальной» площадкой для установки аксессуаров (с возможностью подключения термосублимационного видеопринтера), электронным стабилизатором изображения Super Steady Shot.

Как и все аппараты стандарта Digital8, TRV340E воспроизводит ленты, записанные в системе Hi8 и Video8. К сожалению, устройство не допускает явным образом задавать диафрагму и скорость затвора (разве что доступны четыре значения в режиме *Slow Shutter*), зато позволяет вносить поправки в экспозицию.

Ионолитиевый аккумуляторный блок поддерживает технологию Stamina, обеспечивающую обмен данными с камерой о текущем энергопотреблении, что дает возможность лучше спланировать процесс съемки.

В модели традиционно для стандарта отсутствует ручная установка баланса белого. Тем не менее устройство обладает многими функциями полноценного цифрового аппарата и позволяет записывать снимки на карту памяти Memory Stick (в комплект входит носитель емкостью 8 MB) в формате JPEG с тремя степенями сжатия, выполнять непрерывную покадровую съемку, создавать мультиэкранную картинку из девяти неподвижных изображений с периодичностью фотографирования 0,5 с.

На карту памяти можно записывать и короткие видеоклипы

в формате MPEG-1. Более того, камера позволяет считывать движущиеся изображения с ленты и записывать их на Memory Stick в формате MPEG-1 с качеством, приемлемым для передачи видео через Internet. Традиционно поддерживается технология Super NightShot.

Аппарат позволяет также использовать несколько видов стандартных русифицированных титров и создавать свои собственные.

Используя *PB Zoom*, можно увеличивать подвижные изображения, записанные на ленте, и даже перезаписывать их на ленту или копировать на Memory Stick. Однако заметим, что кадры, увеличенные с помощью *PB Zoom*, не передаются в реальном времени через порт DV Out.

Модель допускает ручное управление фокусировкой, поддерживает функции аудиодубляжа, а благодаря наличию входов A/V и S-Video ее можно с успехом применять для оцифровки аналоговых видеозаписей.

Системы трансфокации, фокусировки, приема кассеты не вызывают никаких нареканий.

АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ

Съемка штрихового оригинала

При съемке штрихового оригинала модель Panasonic NV-GX7 продемонстрировала идеальную четкость изображения – никаких завалов ни в центре кадра, ни по краям. Явлений дисторсии (подушкообразных искажений) также не обнаружено, причем при любых положениях фокуса. В общем, альянс Leica + Matsushita в очередной раз подтвердил свою высокую репутацию.

Близкими к лидеру этого теста были Canon MV5iMC и Sony DCR-TRV340E, однако на пути к центру радиальные линии миры на их кадрах рановато слились в однородную серую массу.

Довольно хорошие результаты продемонстрировала и JVC GR-DVP7EG, однако на ее изображении со строгой периодичностью появлялись широкие интерференционные полосы. Чуть меньше линий в центре кадра удалось рассмотреть у JVC GR-D30E, однако интерференционных полос там не наблюдалось.

Примерно на одном уровне выступили обе камеры Samsung, заметно греша пестротой радужных интерференционных искажений. Похожие показатели были и у Hitachi DZ-MV238E: на ее изображении присутствовало меньше шумов, но разрешающей способности ей также не хватило.

Ну а хуже всех с этой задачей справилась Canon MV550i, изрядно замылив всю картинку.





Съемка натюрморта

Наиболее естественно цвета натюрморта передала JVC GR-DVP7EG, хотя и утратила полутона на ракушках в центре кадра. Похожие результаты продемонстрировали JVC GR-D30E и Canon MV550i, их цвета были более насыщенными.

Заметно перестаралась с теплотой Canon MV5iMC. Практически на одном уровне выступили Hitachi DZ-MV238E, Panasonic NV-GX7 и обе камеры Samsung – они значительно утеплили цветопередачу, зато сохранили при этом полутона на светлых и темных предметах. А Sony DCR-TRV340E неожиданно для всех ушла в красное, завалив баланс белого (заметим, ручных установок на этот случай в ней не предусмотрено).

Съемка таблиц Kodak Q-14

Этот тест оказался для наших пациентов самым сложным, по сути, ни один камкордер не справился с ним на должном уровне. Неплохой динамический диапазон у Sony DCR-TRV340E, но традиционный уход в красное не позволил ей получить наивысшую оценку.

Очень неплохо «отстрелялась» Hitachi DZ-MV238E, однако разницы в цвете для крайних черных квадратов практически не наблюдается. Примерно на те же грабли «наступали» и обе камеры Canon и JVC GR-DVP7EG, только с еще большей «интенсивностью». А последняя вдобавок подпортила картинку избытком маженты. На таком же уровне выступила и ее «сестра» – JVC GR-D30E, вот только с балансом белого у нее как раз было все в порядке.

Заметно просчитались с экспозицией обе модели Samsung и Panasonic NV-GX7, правда, последняя, как всегда, продемонстрировала великолепную четкость изображения.

ВЫВОДЫ И НАГРАДЫ

Итак, единоличным лидером наших соревнований стала Panasonic NV-GX7, за что и награждается знаком **«Выбор редакции. Лучшее качество»**. Практически все тесты говорят о том, что приобретя данный аппарат, вы никогда не будете сожалеть о довольно крупной сумме денег, которую за него придется выложить.

При смещении некоторых акцентов, например если вас в первую очередь интересует компактность модели, самое пристальное внимание следует обратить на Canon MV5iMC или на JVC GR-DVP7EG. В любом случае – это будет достойный выбор.

Ну и наконец, в целях экономии бюджета можно смело приобретать JVC GR-D30E, этот аппарат получает награду **«Выбор редакции. Лучшая покупка»**. ■


Модели: Илья Чучуев, Наталия Гоций (KARIN MMG)
PHILIPS

Народная диагональ: лучшие из 17-дюймовых

Тарас Олейник, Роман Хархалис

По многочисленным просьбам наших читателей мы проводим тестирование мониторов с народной диагональю –17". И хотя 19-дюймовые ЭЛТ- и 15-дюймовые LCD-дисплеи постепенно теснят «семнашки» в домашнем секторе, однако существует несколько причин, оправдывающих выбор именно ЭЛТ-монитора 17".

Давайте вкратце проследим за изменениями цен на мониторы и характеристик устройств, которые за эти деньги предлагаются. Дисплеи с кинескопом 15" сегодня продаются не дороже $100–110. Обычно это складские остатки давно снятых с производства моделей и подержанные аппараты. Цены на мониторы с диагональю экрана 17" начинаются с $115–120. За эти деньги можно приобрести изделия некоторых компаний, специализирующихся на выпуске бюджетной продукции. Аналогичные дисплеи от более именитых брэндов стоят от $130–140. Как правило, они оснащены трубкой с неплоской поверхностью и простой электроникой, обеспечивающей работу с разрешением 1024 × 768 точек с частотой смены кадров 75–85 Hz. Заметим, что такое значение считается минимально достаточным с точки зрения эргономики, поскольку при нем большинство людей не замечают мерцания экрана – именно большинство, потому что ряд требовательных (или просто обладающих чувствительным зрением) пользователей комфортно себя чувствуют только при частоте смены кадров 85 Hz, а то и 100 Hz.

Однако наиболее популярными сегодня стали мониторы с плоскоэкранными кинескопами, которые можно приобрести за те же $130–140. Плоский экран дает меньше бликов или не дает их вообще и не страдает от сферического искажения формы изображения. Базовые модели устройств с подобными трубками оснащаются электроникой с такими же характеристиками, как и у предыдущих моделей. «Начинка» их старших собратьев совершеннее и позволяет комфортно чувствовать себя при более высоких разрешениях – в режиме 1280 × 1024 точки поддерживается кадровая частота 75–85 Hz и выше. Такой дисплей также может работать и в разрешении 1600 × 1200 точек, причем во многих случаях – с приемлемой частотой смены кадров.

В современных мониторах применяются два типа плоскоэкранных кинескопов – с теневой маской и апертурной решеткой. У каждого из них свои преимущества и недостатки в формировании изображения, имеющие значение в тех или иных задачах, для которых используется монитор. Кроме того, трубки с теневой маской несколько дешевле. Поэтому большинство производителей имеют в своей линейке 17-дюймовые модели с кинескопами того и другого типа, несколько различающиеся по цене. Стоимость устройства с качественной электроникой и теневой маской – $150–210, а в случае применения апертурной решетки – $195 и выше.

Верхний предел цены ЭЛТ-мониторов с диагональю экрана 17" от большинства производителей равен $230–260. Однако поставщики высококлассных и профессиональных устройств указывают на ценниках еще более внушительные суммы. Так, дисплеи серии E от Sony стоят более $300.

Выбор покупателя, готового заплатить за монитор больше $240, не ограничивается лишь 17-дюймовыми моделями. За эти деньги уже доступны устройства с диагональю экрана 19". При стоимости $270 «большие братья» обладают уже впечатляющими техническими характеристиками и хорошим качеством, так что решение в их пользу может стать оптимальным. С отметки около $300–310 стартуют цены LCD-мониторов с диагональю экрана 15". Обеспечивая почти такой же размер картинки, как у 17-дюймовых ЭЛТ-дисплеев, жидкокристаллические модели не имеют проблем с фокусировкой и геометрией изображения, занимают мало места, потребляют меньше энергии и практически полностью избавляют пользователя от мерцания изображения и вредных электромагнитных излучений. Во многих случаях эти аргументы могут стать решающими, несмотря на то, что у данных мониторов больше время реакции, что ухудшает качество динамичного изображения, а их цветопередачу нельзя сравнивать с таковой у ЭЛТ-устройств.

Однако ЭЛТ-мониторы с диагональю экрана 17" все еще достаточно популярны. Естественно, основная причина такого положения дел – это цена. Для большинства наших сограждан разница между $150 и $300 весьма существенна, а многие из них вообще не могут выделить сумму, необходимую для покупки качественного 19-дюймового дисплея или LCD. Однако причины в пользу выбора ЭЛТ 17" могут быть не только экономическими. Довольно крупное устройство с диагональю экрана 19" впишется не во всякий интерьер, порой его просто некуда поставить. ЖК-дисплей в такой ситуации окажется не лучшим решением, если вы поклонник 3D-шутеров и прочих динамичных игр. Так что на Западе, где ни метраж квартиры, ни разница в $150–200 не являются серьезными проблемами, традиционный монитор с 17-дюймовым кинескопом уже мертв, у нас – пока нет.

Итак, какой ЭЛТ-дисплей с диагональю экрана 17" стоит выбирать? В первую очередь, поскольку речь идет о бюджетном решении, – тот, на который хватает денег. Если ваши финансы дают возможность для маневра, ориентируйтесь на модель

AOC 7A+
Цена – $195
Рейтинг ★★★★★



Отличная покупка для тех, кто ищет дисплей с апертурной решеткой, – здесь качественное изображение сочетается с разумной ценой

AOC 7KLR
Цена – $170
Рейтинг ★★★☆☆



Не лучший выбор за свои деньги, главным образом, из-за недостатков в качестве картинки

BENQ G781
Цена – $155
Рейтинг ★★★★☆



Очень недорогой монитор с неплохим качеством изображения, однако за ту же сумму можно найти еще лучший вариант

с плоским экраном – смотреть на него не в пример приятнее, чем на выпуклый. К тому же от последнего из-за бликов больше устают глаза. Далее, не следует забывать о том, что на 17-дюймовом мониторе можно вполне комфортно работать в разрешении 1280 × 1024 точки – так что на экран уместится больше полезной информации. Поэтому стоит позаботиться, чтобы в таком режиме изображение соответствовало стандартам эргономики, т. е. частота кадровой развертки составляла не менее 75 Hz.

Именно такими были наши требования при отборе моделей для тестирования. При этом мы приняли верхний предел стоимости приблизительно равным $250, поскольку уже доступны чуть более дорогие и качественные 19-дюймовые ЭЛТ и даже 15-дюймовые ЖК-дисплеи.

Установив такие критерии отбора, мы сознательно исключили из программы тестирования совсем дешевые мониторы (как оказалось, минимальная цена устройства, отвечающего всем нашим требованиям, составляет примерно $155). Принцип выбора таких дисплеев обычно чисто бюджетный – покупается то, на что хватает денег. К тому же эти модели уж точно не приносят заметной прибыли компаниям, поэтому не стоит ожидать от них технологических ухищрений, благодаря которым продукт одной марки будет существенно лучше других. В первом приближении можно считать, что все мониторы стоимостью до $150 примерно одинаковы. Выбирая такое устройство, просто оцените изображение на его экране в магазине. Нравится картинка? Хватает денег? Доверяете производителю? Смело покупайте и не мучайтесь сомнениями – они, скорее всего, беспочвенны.

В поле нашего зрения также не попадает ряд моделей, чья стоимость находится в пределах $150–250, но частота кадровой развертки в режиме 1280 × 1024 точки ниже 75 Hz. Эти устройства ориентированы на работу с разрешением 1024 × 768 точек. Стоит ли выбирать их? Может быть. Но рассчитывать на то, что изображение будет качественнее, чем у наших конкурсантов, не следует. Эти модели комплектуются более дешевой электроникой, от которой не приходится ожидать выдающихся показателей в тестах. Одним словом, если вы полностью уверены, что не станете использовать режимы «тяжелее», чем 1024 × 768 точек, то покупка такого «низкочастотного» монитора – неплохая возможность сэкономить, выбрав доступную модель от облюбованного вами производителя. Однако если вы ищете оптимальную покупку и не слишком привязаны к какой-то торговой марке, почему бы не приобрести за те же деньги продукт другого брэнда с более высоким рабочим разрешением? Из этих предположений исходили и мы, начиная наше тестирование.

Участники состязаний

Прежде всего отметим, что практически все линейки мониторов, которые мы протестировали, включают в себя модели с кинескопами с теневой маской и апертурной решеткой. Первые обычно занимают младшие позиции, вторые же относятся к высокоуровневым. Они имеют ряд специфических особенностей изображения, что делает их более или менее пригодными для различных типов задач, так что однозначных рекомендаций по поводу того, какой из них подходит именно вам, мы дать не можем – это предстоит решить самостоятельно.

Плоскоэкранные кинескопы с апертурной решеткой (Mitsubishi Diamondtron, Sony FD Trinitron) используют маску, состоящую из тонких вертикальных нитей. Тот факт, что апертурная решетка будет идеально плоской, положительным образом влияет на геометрию изображения – оно имеет минимум искажений. Стекло экрана можно сделать относительно тонким, поэтому картинка визуально находится на его поверхности. Цвета на мониторе с апертурной решеткой обычно яркие, насыщенные и равномерные. Качественное антибликовое покрытие вместе с малой толщиной стекла практически исключают блики и паразитные засветки, а черный цвет на такой трубке выглядит действительно черным.

Недостатком апертурной решетки, кроме относительно высокой стоимости, является неустранимый муар на рисунке из частых вертикальных линий. Это обусловлено взаимным влиянием нитей решетки, также расположенных вертикально. Тот же эффект приводит к некоторому огрублению фокусировки лучей. Помимо этого, на экране постоянно видны две тонкие горизонтальные линии – это тени от растяжек, фиксирующих нити апертурной решетки. Однако последний недостаток несущественный, пользователи быстро привыкают к нему и со временем перестают замечать.

В кинескопах другого типа (Samsung DynaFlat) использует-



CTX PR711FL



Цена – $226

Рейтинг ★★★★☆

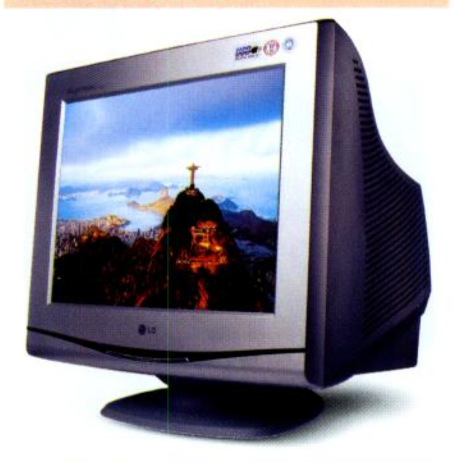


Высокая стоимость этого монитора, как нам показалось, не до конца оправдана его качеством

LG F700P

Цена – $198

Рейтинг ★★★★☆



Достойное качество и привлекательный дизайн говорят в пользу этой модели, но цена показалась нам несколько завышенной

LG FLATRON EZ T710PH

Цена – $154

Рейтинг ★★★★★



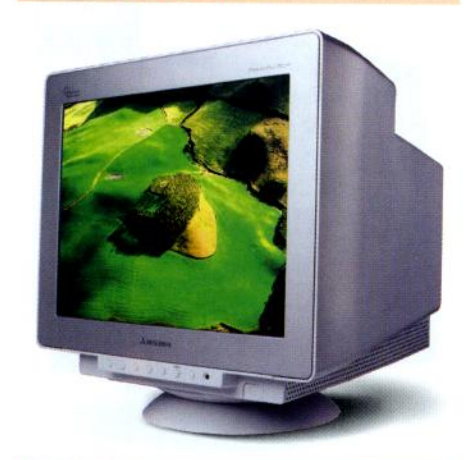
Самая доступная модель в тесте продемонстрировала очень неплохое качество изображения, полностью оправдывающее каждый цент ее стоимости

ся перфорированная теневая маска с круглыми отверстиями, расположенными в шахматном порядке. Такая конструкция обеспечивает самое высокое качество фокусировки, текст и мелкие детали изображения получаются очень четкими.

Проблема в том, что теневая маска не может быть абсолютно плоской – ее поверхность всегда сферическая. Но на ее основе вполне возможно создать плоский кинескоп. Для этого экран изготовляют из толстого стекла, плоского извне и криволинейного внутри. Оно работает как линза: свет, проходящий через него, преломляется, что визуально компенсирует кривизну поверхности, на которой формируется изображение. Однако эта система обеспечивает неидеальный результат: мини-

MITSUBISHI DIAMOND PRO 750 SB

Цена – $269
Рейтинг ★★★★☆



Хорошее качество, но мы ожидали лучшего. Эту или даже меньшую сумму можно потратить и более разумно

NEC MULTISYNC FE791SB

Цена – $239
Рейтинг ★★★★★



Эталонное качество изображения – лучшее, что можно найти для требовательного пользователя, работающего с графикой

PHILIPS BRILLIANCE 107P40

Цена – $238
Рейтинг ★★★★☆



Неплохо, но мы ожидали большего. Высокая стоимость этого монитора не показалась нам полностью оправданной

мальная выпуклость изображения все-таки заметна, если внимательно рассматривать экран под острым углом. Компенсация геометрии не везде точна, из-за чего геометрические характеристики такого дисплея хуже, чем у апертурной решетки. Толстое стекло дает больше бликов и внутренних засветок и несколько снижает цветовую насыщенность. К тому же применяемые сегодня трубки покрываются не таким качественным антибликовым составом, как экраны Diamondtron и FD Trinitron, из-за чего на дисплее с теневой маской просматривается зеркальное отражение всего, что находится перед монитором.

В какой-то мере компромиссное решение – трубка LG Flatron, в которой используется так называемая плоская маска натяжения. Она содержит не круглые отверстия, а вертикальные прорези, при этом ее удается сделать абсолютно плоской, что положительно влияет на геометрию изображения.

ЭЛТ-мониторы с диагональю экрана 17" уже давно безнадежно отстали от технического прогресса, поэтому никаких технологических новшеств и принципиального улучшения качества или характеристик по сравнению с моделями прошлых лет не отмечено. Единственной новой функцией в моделях последнего поколения стала возможность быстрого усиления яркости и использования ее предварительных установок. Это связано с тем, что на одном устройстве очень часто работают с различными типами изображений – документами, видео, играми. Для редактирования текстов и таблиц желательно, чтобы яркость была понижена – так меньше устают глаза. А вот во многих играх и при просмотре фильмов лучше осветлять изображение, поскольку без

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ ЭЛТ-МОНИТОРОВ С ДИАГОНАЛЬЮ ЭКРАНА 17"

Марка	AOC		BenQ	CTX	LG		Mitsubishi	NEC	Philips	RoverScan		Samsung				ViewSonic	
Модель	7A+	7Klr	G781	PR711FL	Flatron F700P	Flatron EZ T710PH	Diamond Pro 750 SB	MultiSync FE791SB	Brilliance 107P40	117FD	117PS	SyncMaster 757DFX	SyncMaster 757MB	SyncMaster 757NF	SyncMaster 765MB	P70f	P75f+
Рейтинг	5	3	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	5	5	5	4	4
Цена, $	195	170	155	226	198	154	269	239	238	218	205	197	210	225	180	220	225
Тип кинескопа	Апертурная решетка	Теневая маска	Теневая маска	Апертурная решетка	Плоская маска натяжения		Апертурная решетка	Апертурная решетка	Апертурная решетка	Апертурная решетка		Теневая маска		Апертурная решетка	Теневая маска	Апертурная решетка	
Результаты тестов, баллы																	
Геометрия	4,0	3,5	3,5	3,0	4,5	4,0	4,5	5,0	4,0	4,5	4,0	4,5	4,5	4,5	4,0	3,5	5,0
Фокусировка	4,0	3,0	4,0	4,5	4,5	4,5	3,5	4,5	4,5	3,5	4,5	5,0	5,0	4,5	5,0	4,0	3,5
Сведение лучей	4,5	3,5	4,0	4,0	4,0	5,0	4,0	4,0	4,5	3,0	4,5	4,0	4,5	4,5	4,5	4,0	4,0
Hi-Voltage Test	4,5	3,0	3,0	4,0	4,0	4,0	4,5	5,0	4,5	4,0	4,0	5,0	5,0	4,5	3,5	4,5	4,5
Муар	4,5	3,5	4,0	4,5	4,5	3,5	4,5	4,5	4,5	4,5	4,5	4,0	4,0	4,5	4,5	4,5	4,5
Чистота цветов	5,0	4,0	4,0	5,0	4,0	4,5	5,0	5,0	5,0	4,5	5,0	4,5	4,0	5,0	4,0	4,0	5,0
Итоговая оценка качества, баллы	4,3	3,4	3,8	4,0	4,3	4,3	4,1	4,6	4,4	3,8	4,4	4,5	4,6	4,5	4,4	3,9	4,2
Максимальные частоты кадровой развертки, Hz																	
в режиме 1024 × 768 точек	122	120	108	117	120	106	120	120	114	109	120	122	120	120	106	122	122
в режиме 1280 × 1024 точек	92	90	81	91	91	80	91	91	87	81	90	91	91	91	81	92	93
в режиме 1600 × 1200 точек	79	77	69	77	77	68	78	78	74	69	76	77	77	77	69	77	79

этого экран может оказаться слишком темным. Подобные функции быстрого включения форсированной яркости присутствуют в мониторах LG (Brightview), Mitsubishi и NEC (SuperBright), Philips (Highlight), Samsung (MagicBright) и некоторых других. Как вариант этой технологии предусмотрена возможность повышения яркости в выбранной пользователем прямоугольной области экрана – обычно она называется Highlight Zone.

Марка **AOC** была представлена в нашем тесте двумя моделями. Обе они средних габаритов и не слишком оригинальны в плане дизайна. Фирменное отличие у них только одно, но зато очень полезное – это особое управляющее колесико, с помощью которого осуществляется настройка монитора. Вращая его, можно перебирать пиктограммы операций и изменять параметры, а нажимая – вызывать меню и подтверждать установленные опции. Колесико обеспечивает быстрый, а главное, точно соответствующий требованиям пользователя темп перемещения по меню, и в итоге на настройку затрачивается гораздо меньше времени, чем при использовании кнопок. Меню грамотно организовано, но вид у него непритязательный, а англоязычные подписи и дизайн пиктограмм иногда не позволяют быстро понять суть выделенной опции.

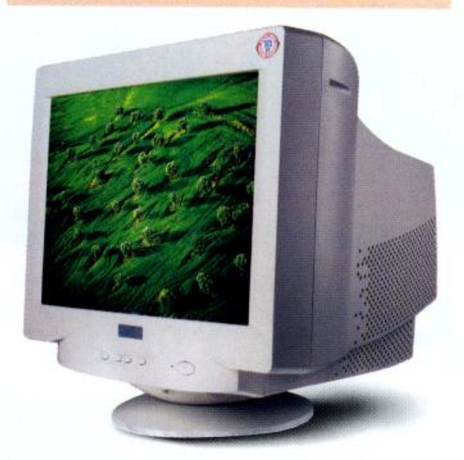
Старшая модель, **AOC 7A+**, основана на кинескопе с апертурной решеткой. Это самый доступный дисплей такого типа среди тех, что были нами протестированы. Однако дешевизна здесь не означает плохого качества – это очень хороший монитор, продемонстрировавший одни из лучших результатов в нашем тестировании. У него чистые, равномерные и «правильные» цвета, точное сведение лучей и достаточно четкая (разумеется, с учетом особенностей апертурной решетки) фокусировка. Геометрическая форма изображения несколько менее правильна, чем у других моделей с кинескопами того же типа, однако она все еще как минимум не хуже, чем у устройств с теневой маской. Явный недостаток у модели один – плохое электромагнитное экранирование. В общем, отличная покупка за свою цену.

AOC 7Klr оснащается кинескопом с теневой маской. Данный монитор произвел уже не такое благоприятное впечатление. Недостатки использованного в нем типа трубки просматриваются очень хорошо – антибликовое покрытие малоэффективно, на экране, как в зеркале, отражаются пользователь и все, что находится за ним. Изображение не идеально плоское, на его поверхности наблюдаются блики. Оценки качества картинки получились равномерно невысокими во всех тестах. Особенно раздражает муар – средней интенсивности, но практически неустранимый, хотя функция его подавления присутствует. Частотные характеристики монитора – типичные для этого класса, но при приближении частоты к максимальному значению изображение сильно и иногда необратимо искажается. В общем, покупка AOC 7Klr не кажется нам оправданной.

Среди продуктов **BenQ** наиболее «высокочастотной» из плоскоэкранных моделей является **G781**. Это устройство средних размеров и невыразительного дизайна. Для управления служат четыре кнопки – привычные всем пользователям компьютеров *Enter* и *Exit*, а также две клавиши прокрутки. Этот набор можно оценить как удобный и простой в освоении.

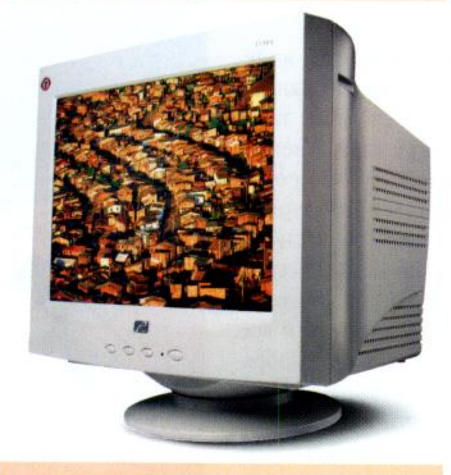
Монитор оснащен трубкой с теневой маской со всеми присущими такой конструкции преимуществами и недостатками. Однако средние оценки свидетельствуют о том, что последних несколько больше. Геометрические искажения достаточно четко выражены и с трудом поддаются корректировке. Сведение лучей в верхней части экрана оказалось не совсем точным, при этом регулировка его в меню отсутствует. При резком изменении яркости картинки (так называемый «высоковольтный» тест) ее граница заметно перемещается. В изображении изначально

ROVERSCAN 117FD
Цена – $218
Рейтинг ★★★☆☆



Качество изображения не особо впечатляет, цена относительно высока – не самый оптимальный вариант выбора

ROVERSCAN 117PS
Цена – $205
Рейтинг ★★★★☆



Эта модель приятно удивила качеством и оказалась относительно недорогой, так что может подойти тем, кто ищет монитор для графики

SAMSUNG SYNCMASTER 757DFX
Цена – $197
Рейтинг ★★★★☆



Хорошее изображение сочетается с относительно высокой стоимостью. Платить есть за что, но можно и сэкономить, не потеряв при этом в качестве

присутствует радужный муар, но он эффективно устраняется соответствующей регулировкой, фокус при этом страдает незначительно. Частотные характеристики данной модели не очень впечатляющие, в режиме 1280 × 1024 точки частота смены кадров не достигает 85 Hz, а в разрешении 1600 × × 1200 она даже меньше 75 Hz.

У BenQ G781 есть одно важное преимущество – низкая цена. Выявленные нами недостатки многочисленны, но не критичны и вполне компенсируются невысокой стоимостью устройства.

Монитор **CTX PR711FL** оснащен кинескопом с апертурной решеткой. Он показал средние результаты в тестах на качество, из которых отдельно стоит упомянуть хорошую фокусировку, встречающуюся далеко не у всех моделей с такой конструкцией ЭЛТ. Однако попавший к нам экземпляр имел заметный недостаток геометрии изображения – его вертикальные края были неровными, слегка волнистыми, и эту проблему не удалось решить с помощью настройки. Хотя в остальном монитор не вызвал особых нареканий, все же следует отметить, что он достаточно дорог, за такую цену можно приобрести и более качественную модель.

В плоскоэкранных мониторах **LG** традиционно используется только фирменный кинескоп Flatron с теневой маской. Этот производитель много внимания уделяет дизайну своих изделий, так что оба побывавших у нас монитора имеют свой индивидуальный, узнаваемый облик. Управление и настройка осуществляются с помощью двухмерного меню, для навигации по которому служат шесть кнопок (четыре клавиши прокрутки, ввод и отмена).

Модель **Flatron F700P**, предназначенная для требовательных пользователей, продемонстрировала весьма неплохое изображение с типичными для кинескопов с теневой маской сильными и слабыми сторонами. Продукт оказался вполне достойным, однако стоимость его относительно высока, за такую же сумму можно получить немного больше качества.

Новая недорогая серия ЭЛТ-мониторов LG Flatron EZ была представлена моделью **T710PH**. К ее особенностям следует отнести новый дизайн с изгибающейся возле кнопки включения нижней кромкой – эта линия станет визитной карточкой стиля компании в нынешнем году. В устройстве есть и технологическое нововведение – режим Brightview, в котором увеличивается яркость свечения экрана. После несложной подстройки геометрии нам удалось придать картинке приемлемую форму, но до идеала она немного «не дотянула». В меню мы не нашли регулировок фокуса и сведения лучей, но они и не понадобились: четкость изображения оказалась очень высокой. На рисунке из точек, расположенных в шахматном порядке, виден хорошо выраженный радужный муар, его удалось устранить, но не полностью.

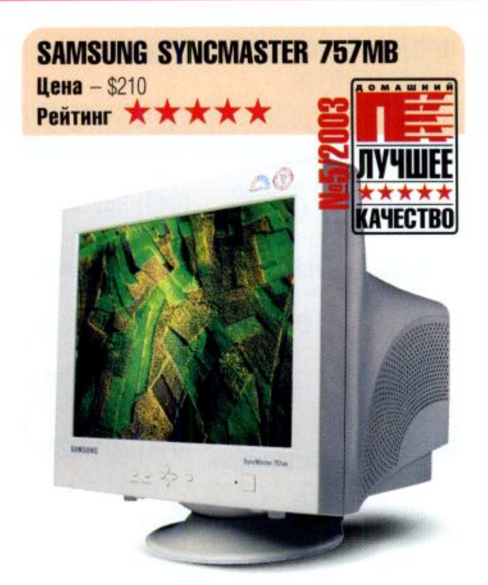
Стоимость T710PH, как уже отмечалось, очень низка – всего около $155. За эту сумму найти другую модель с аналогичным качеством изображения, несмотря на упомянутые нами недостатки, будет сложно. Продукт BenQ, имеющий сходную цену, уступает T710PH. В итоге мы решили отметить лучшее соотношение цена/качество, продемонстрированное моделью от LG, знаком «Выбор редакции: Лучшая покупка».

Под маркой **Mitsubishi** выпускаются высококачественные мониторы, предназначенные для требовательных пользователей и профессионалов. Это чувствуется и по модели **Diamond Pro 750 SB.** Девиз «Главное не форма, а содержание», руководствуясь которым производители дисплеев для серьезных задач иногда «упаковывают» высококлассные устройства в на редкость уродливые корпуса, к счастью, не в почете у Mitsubishi. Ее модель – самая компактная из всех участников тестирования, к тому же оригинально и очень симпатично смотрится. А вот система управления сложная и не слишком удобная. Она включает семь клавиш. Вход в меню, как это ни странно, осуществляется нажатием кнопки *Exit* по той причине, что клавиша *Select* используется для быстрого включения режима SuperBright. Однако в меню можно найти целый ряд полезных опций, не свойственных «непрофессиональным» дисплеям. Среди них – установка цветового режима sRGB, исправление геометрии в углах экрана отдельно от коррекции подушкообразного искажения. Не хватает только регулировки сведения лучей.

Геометрия изображения этого монитора оказалась почти идеальной. А вот фокусировка подвела – монитор страдает от распространенной «болезни», выражающейся в недостаточной четкости по углам, где мелкие детали немного «замылены». Да и цену за него просят немалую, поэтому мы сочли, что столько платить за него вряд ли стоит.

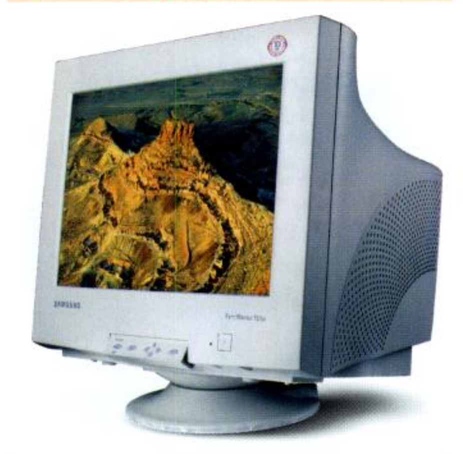
Внешне **NEC MultiSync FE791SB** – точная копия моде-

SAMSUNG SYNCMASTER 757MB
Цена – $210
Рейтинг ★★★★★



Лучший монитор с теневой маской, обеспечивающий отличную фокусировку, – для тех, кто не работает с цветом профессионально, возможно, идеальный выбор

SAMSUNG SYNCMASTER 757NF
Цена – $225
Рейтинг ★★★★★



Очень хороший дисплей с апертурной решеткой – достойный конкурент победителю нашего тестирования

SAMSUNG SYNCMASTER 765MB
Цена – $180
Рейтинг ★★★★★



Отличный дисплей за вполне разумную цену – один из лучших вариантов выбора и, наверное, оптимальный для тех, кто готов потратить $170–180

ли от Mitsubishi. Это неудивительно, поскольку фактически их производит одна компания. По всей видимости, это один и тот же продукт, выпускающийся под разными марками. Управление дисплеем от NEC абсолютно такое же, как у Mitsubishi.

Каково же было наше удивление, когда выяснилось, что качество у монитора NEC заметно лучше. Геометрию картинки, выдаваемой им, мы посчитали эталонной. Фокусировка тоже оказалась отличной, недостатков по углам экрана мы не обнаружили. В итоге данная модель уверенно побеждает в тесте и заслуживает знак «Выбор редакции: Лучшее качество». К тому же она еще и дешевле, чем ее брат-близнец от Mitsubishi. Что ж, все это лишний раз под-

VIEWSONIC P70F

Цена – $220

Рейтинг ★★★★☆



Качество изображения у этого монитора неплохое, но могло быть и лучше. К сожалению, за него просят слишком дорого

VIEWSONIC P75F+

Цена – $225

Рейтинг ★★★★☆



Качественный дисплей с рядом важных преимуществ, но не без недостатков. Хороший выбор для тех, кто работает в основном с графикой

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ

Марка	Компания	Телефон
AOC	«Квазар-Микро»	(044) 239-9999
BenQ	«Навигатор»	(044) 241-9494
CTX	DataLux	(044) 249-6303
LG	DataLux	(044) 249-6303
Mitsubishi	WEGA Distribution	(044) 461-9284
NEC	«Ингресс»	(044) 227-5155
Philips	DataLux	(044) 249-6303
RoverScan	IT-Link	(044) 238-2933
Samsung	Samsung	(800) 502-0000
ViewSonic	«Квазар-Микро»	(044) 239-9999

тверждает правило, гласящее, что даже те мониторы, которые находились рядом на сборочном конвейере, подчас могут демонстрировать существенную разницу в качестве изображения.

Из мониторов производства **Philips** в тестировании была представлена профессиональная модель **Brilliance 107P40** – только она поддерживает требуемые частоты кадровой развертки. В ней применяется электронно-лучевая трубка с апертурной решеткой. Изображение оказалось вполне качественным, хоть и не без изъянов в геометрии и фокусировке. Однако цена устройства достаточно высокая, и за эту сумму можно сделать более удачную покупку.

Российская марка **RoverScan** предоставила для тестирования сразу две модели с кинескопом, в котором применяется апертурная решетка. Первая из них, **RoverScan 117FD**, является практически точной копией CTX PR711FL – полностью соответствуют обводы корпуса, меню, немного отличается лишь форма кнопок управления. Качество изображения у 117FD весьма посредственное – оно слегка расфокусировано в углах, а сведение лучей нарушено. Из положительных моментов следует отметить правильную геометрию, характерную для большинства моделей с апертурной решеткой. Однако за свою цену это не лучший выбор.

Вторая модель той же марки, **RoverScan 117PS**, продемонстрировала гораздо более высокие результаты. Ее сильными сторонами являются фокусировка изображения – одна из самых хороших среди трубок с апертурной решеткой, а также точное сведение лучей. Геометрия оказалась несколько хуже – изображение в нижней части экрана чуть сжато по вертикали. В общем, эта модель не только дешевле, но и лучше предыдущей, и тоже может рассматриваться в качестве возможного кандидата на покупку.

Компания **Samsung** выставила на состязание целую команду из четырех участников, три из которых основаны на фирменном кинескопе DynaFlat с теневой маской и плоским экраном, а четвертая – на трубке с апертурной решеткой. Все они мало отличаются друг от друга по дизайну и габаритам, а кроме того, оборудованы похожими системами управления.

SyncMaster 757MB – модель последнего поколения с технологией MagicBright, повышающей яркость экрана по команде пользователя, а также Highlight Zone, дающей такой же эффект в прямоугольном окне. Примечательно, что данным устройством можно управлять прямо из Windows с помощью мыши – для этого монитор дополнительно подключается к шине USB, а на компьютер устанавливается специальная утилита. Для тех, кто предпочитает классический стиль, имеется удобное русифицированное экранное меню с множеством настроек. Среди них есть, например, цветовой режим sRGB, но отсутствует регулировка сведения лучей. Впрочем, проблем, которые пришлось бы решать с ее помощью, мы не встретили.

Этот монитор продемонстрировал лучшее качество изображения среди устройств с теневой маской. У него наиболее правильная геометрия картинки, отличный фокус и достаточно точное сведение лучей. Единственной проблемой является муар, от него можно избавиться, воспользовавшись соответствующей функцией управления, но при этом несколько ухудшается фокусировка – типичный побочный эффект данной настройки. Однако достоинства дисплея все же намного значительнее и вполне заслуживают звания «Выбор редакции: Лучшее качество».

Модификация **SyncMaster 757DFX** имеет такие же характеристики, но выполнена без технологии MagicBright и управления по USB. Качество изображения у обоих устройств сравнимо, однако у 757DFX оказалось менее точное сведение лучей.

Samsung **SyncMaster 765MB** представляет собой более доступную по цене версию монитора с технологией MagicBright, с пониженными частотами кадровой развертки. Этот дисплей имеет менее сильное экранирование от электромагнитных полей, способных влиять на изображение в большей мере, чем на других моделях. Геометрия картинки 765MB оказалась не такой правильной, как у предыдущих моделей, хотя и он идеально фокусирует и обеспечивает точное сведение лучей. На рисунке из частых черных точек изначально присутствует легкий муар, от которого можно без проблем избавиться, не причинив видимого вреда фокусировке. В итоге разница в цене между этим монитором и старшими моделями показалась нам большей, чем различия в качестве, и мы рекомендуем 765MB как одну из лучших покупок.

Продолжением линейки мониторов Samsung с апертурной

решеткой (в данном случае используется кинескоп от стороннего производителя) является **SyncMaster 757 NF**. Эта полупрофессиональная модель несколько больше, чем предыдущие, а ее меню включает ряд полезных дополнительных опций, например коррекцию трапециевидного и параллелограммного искажения в углах.

Геометрия изображения этой модели оказалась вполне приличной, однако в верхней части экрана картинка несколько вытянута вверх. Фокусировка и сведение лучей заслуживают хорошей оценки, однако внизу экрана лучи немного расходятся. При более низкой цене, чем у NEC MultiSync FE791 SB, этот монитор является очень неплохой альтернативой для требовательных пользователей.

Первая из двух моделей от **ViewSonic – P70f** – отличается привлекательным дизайном в стиле, общем для потребительских продуктов последнего поколения, с сочетанием черного и серебристого цветов. В мониторе используется кинескоп с апертурной решеткой. Однако вопреки нашим ожиданиям, геометрия картинки оказалась не лучшей, в ней имеются заметные искажения. Фокусировка и сведение лучей тоже выполняются неидеально, но это типично для данного типа ЭЛТ. В общем, с учетом высокой стоимости – далеко не лучший выбор.

Следующая модель, **ViewSonic P75f+**, демонстрирует уже принципиально другой уровень качества, хотя ее стоимость почти такая же, как у предыдущей. Здесь используется технология Ultrabrite, позволяющая быстро увеличивать яркость. Отдельно хотелось бы отметить качество антибликового покрытия – оно одно из лучших в нашем тесте. Геометрия изображения – практически идеальна, цвета чистые и равномерные. Еще один «плюс» – очень хорошие частотные характеристики. Все это «уравновешивается» серьезным недостатком – неважной фокусировкой. Да и сведение лучей по углам экрана не совсем точное. Его можно подправить соответствующей настройкой, однако, когда сведение улучшается по углам, лучи расходятся в центре экрана, и наоборот. В результате – твердая «четверка».

Итоги

Первый шаг в выборе ЭЛТ-монитора для дома состоит в том, чтобы определиться с типом кинескопа. Как апертурная решетка, так и теневая маска имеют ряд взаимоисключающих преимуществ и недостатков, которые могут стать решающими в тех или иных задачах. Более правильная геометрия, чистые и равномерные цвета дисплеев первого типа больше подходят для полупрофессионалов, тех, кто увлекается цифровой фотографией и компьютерной графикой. На теневой маске четче отображаются буквы и мелкие контрастные детали изображения – это удачный выбор для работы с документами и Internet.

Именно поэтому мы решили присудить два почетных знака **«Выбор редакции: Лучшее качество»** самым удачным моделям с апертурной решеткой и теневой маской. Это, соответственно, **NEC MultiSync FE791SB** и **Samsung SyncMaster 757MB**. Среди мониторов с апертурной решеткой есть смысл присмотреться еще к одному продукту, показавшему высокое качество изображения, – Samsung SyncMaster 757NF.

Знаком **«Выбор редакции: Лучшая покупка»** награждается монитор **LG Flatron EZ T710PH**, продемонстрировавший очень неплохое качество изображения при весьма доступной цене. В связи с этим хотелось бы упомянуть еще две модели – так сказать, «вице-мисс» на конкурсе лучших покупок. Это AOC 7A+, самый доступный дисплей с апертурной решеткой, показавший довольно высокое качество изображения, и Samsung SyncMaster 765MB – еще одно решение с теневой маской, обеспечивающей более качественное изображение, чем LG T710 PH, но и более дорогой, но несмотря на это, вполне привлекательный универсальный монитор. ■

Видеоприбамбасы

Сергей Галушка

В общем-то, другим словом все эти приспособления не назовешь – уж слишком они «разношерстны», но по-своему довольно интересны и, что главное, все они могут способствовать созданию на компьютере великолепных фильмов.

TERRATEC CAMEO CONVERT

★★★★★

Цена – $341

+ Преобразует любой аналоговый видеосигнал в цифровой и наоборот; может работать автономно от компьютера; в комплект входит весь необходимый арсенал кабелей

– Высокая цена

! Решение всех проблем с оцифровкой видео

Говоря образно, это универсальный мост между миром аналогового и цифрового видео. Внешне он представляет собой довольно симпатичную пластиковую коробочку небольших размеров, которую при необходимости можно расположить, к примеру, на корпусе компьютера. Передняя панель Cameo Convert предназначена для подключения источников аудио и видео, задняя – для приемников.

Итак, спереди расположены следующие входы: компонентный S-Video (Y/C), композитный Video, два разъема под «тюльпан» для стереозвука. Кроме того, здесь имеются гнездо DV In/Out и ряд индикаторов, о которых мы поговорим позднее. На задней панели размещаются точно такие же аналоговые выходы, еще один разъем DV In/Out, кнопка включения устройства, гнездо для подачи электропитания и панель DIP-переключателей *Device Settings*. С помощью последних задаются необходимая система цветокодировки (PAL/NTSC), а также ряд других важных параметров. Кстати, есть опасность потерять тончайшую пластиковую шпаргалку, где указано назначение каждого переключателя, – она уж слишком «по-сиротски» крепится к корпусу устройства, одновременно являясь крышкой для этого набора. Впрочем, примерно такая же «карта переключателей» содержится и в документации.

На верхней панели устройства находятся всего две кнопки – *Source* и *Audio*. С помощью первой выбирается источник видео (DV или AV), вторая служит для задания режима оцифровки аудио – 12 bit 32 kHz либо 16 bit 48 kHz. Так вот упомянутые выше индикаторы и говорят о ваших текущих предпочтениях.

Отрадно, что в комплект устройства, помимо сетевого адаптера и многочисленных «шнуров» для аналогового аудио и видео, входят два довольно дефицитных DV-кабеля: 4-pin to 6-pin и 6-pin to 6-pin – так что учтены все возможные комбинации.

Таким образом, с помощью Cameo Convert можно успешно преобразовывать друг в друга различные видеопотоки: цифру в любой аналог и наоборот. Для подключения Cameo Convert к компьютеру используют интерфейс FireWire и DV-кабель (6-pin to 6-pin). Однако в некоторых случаях можно вообще обходиться без компьютера. К примеру, вам нужно записать аналоговое видео на кассету MiniDV, но при этом цифровая камера содержит DV In и не имеет аналогового входа. Вот тут как раз и выручит Cameo Convert.

Для полноценного захвата видео и компьютерного монтажа устройство комплектуется приложением Ulead Media Studio Pro 6.5, при этом используется обычный системный кодек Microsoft DV. Кстати сказать, данный видеоредактор содержит шаблоны для создания VCD-, SVCD- и DVD-дисков, так что можно успешно «консервировать» ваши видеоматериалы, «закатывая» их на соответствующие бланки.

TERRATEC PHONO PREAMP

★★★★★

Цена – $89

+ Компактные размеры; простая инсталляция; регулировка уровня входного и выходного сигналов; отличное качество оцифровки

– Не выявлено

! Рекомендуем владельцам виниловых коллекций

«...И крутят мои винилы подростки». Когда вокруг столько музыки на компакт-дисках и в Internet, невольно ставишь под сомнение это, возможно, несколько опрометчивое умозаключение глубокоуважаемой Земфиры Рамазановой, равно как и существование самих винилов этой певицы. Тем не менее при озвучивании собственных фильмов, особенно старых, но «свежеоцифрованных», нередко бывает позарез необходима композиция, которой нет ни в обширных MP3-архивах, ни на Audio CD, а только в заброшенной маминой или бабушкиной музыкальной коллекции на пыльных виниловых пластинках.

Как же эту находку переписать в компьютер, очистить от шумов, вернуть прежнее звучание? За-

TERRATEC CAMEO CONVERT ★★★★★



TERRATEC PHONO PREAMP ★★★★★



дача, в общем-то, непростая, но если у вас под рукой имеется небольшое приспособление под названием Phono PreAmp, она заметно упрощается.

Физическая природа фонографических записей такова, что очень сложно воспроизводить низкие частоты, да и верхние также нередко звучат с характерным звенящим «привкусом». Желобок с записью на пластинке – по сути, материальный слепок частот, слышимых при воспроизведении. Но поскольку низкие частоты можно легко усиливать, то в процессе изготовления «винилов» их попросту вырезали.

Во время проигрывания дорожки Phono PreAmp, по большому счету, возвращает басовую составляющую музыки. Вдобавок он помогает также побороть шум и усилить верхние частоты. Здесь есть одна маленькая хитрость: частоты, которые прежде существовали в композиции, при записи «винила» удалялись вовсе не случайным образом. Для многих пластинок Ассоциацией звукозаписывающей индустрии США (RIAA – Recording Industry Association of America) разработаны специальные эквализующие кривые. А для «винилов», выпущенных после 1955 г., они стандартизированы.

Если вы попытаетесь проиграть старую запись без усиления либо без использования Phono PreAmp, например применяя аналоговый вход магнитофона или CD-проигрывателя, то обнаружите, что все частотные уровни окажутся предельно низкими, кроме того, будут особенно действовать на нервы шипение и нехватка верхних частот. Если подать сигнал с проигрывателя прямо на микрофонный вход, то уровни частот можно повысить, однако звук при этом получится пустым и фальшивым, с явным дефицитом басов.

Phono PreAmp имеет компактные размеры и с помощью специального кабеля подключается к game-порту звуковой карты. Сопряженный с устройством аудиокабель необходимо подсоединить к линейному входу звуковой карты. Далее следует открыть окно стандартного микшера вашей звуковой карты и в разделе *Запись* выбрать задействованные каналы.

Стереосигнал с винилового проигрывателя подается на два RCA-входа (под «тюльпан»), расположенных на боковой панели Phono PreAmp. С противоположной стороны устройства имеются два переключателя Input Capacity и Output Level, посредством которых регулируются, соответственно, входной и выходной уровни сигнала.

Для оцифровки композиций, в общем-то, подходит любой установленный в системе аудиоредактор, однако лучше всего воспользоваться пакетом Sound Laundry TerraTec Edition, идущим в комплекте с устройством. Помимо захвата музыки, он обеспечивает довольно мощную функцию по очистке звука (*Denoiser*) от шума и содержит модуль *Descratcher*, удаляющий артефакты, обусловленные царапинами на диске.

AVER EZ CAPTURE



Цена – $32

+	Наличие источника питания для видеокамеры с возможностью регулировки напряжения; программы в комплекте для создания видеоконференций
–	Качество захватываемого видео сильно зависит от используемой компьютерной системы
!	Бюджетный оцифровщик

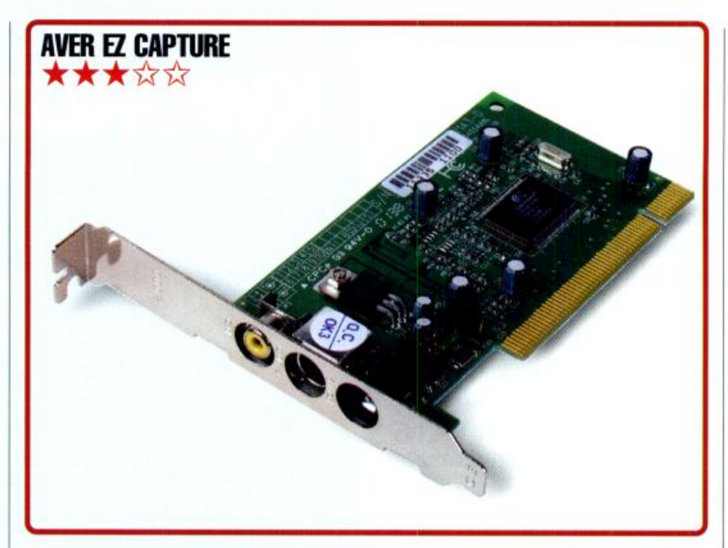
Правду сказать, я умышленно в этом материале не хотел касаться плат захвата видео, поскольку мы о них уже неоднократно писали (itc.ua/8396, itc.ua/10109, itc.ua/6189 и др.), а прогресс в этой области идет, в основном, за счет совершенствования программ. Тем не менее очень часто возникает вопрос: какую простейшую и очень недорогую систему приобрести, чтобы обеспечить более или менее качественную оцифровку аналогового видео? Ответ может быть такой – Aver EZ Capture. В отличие от всех представленных здесь устройств этот продукт не новый, тем не менее весьма популярный в нашей стране, в первую очередь за счет своей низкой стоимости.

Этот адаптер позволяет захватывать видео с размером кадра 768 × 576 (для системы PAL) либо

до 640 × 480 (для NTSC). Карта содержит разъем для композитного и компонентного аналоговых сигналов. Изюминка устройства – наличие источника питания на 5 или 12 В для видеокамеры (напряжение переключается с помощью специальных джамперов, расположенных на самой карте). Таким образом, помимо всего прочего, Aver EZ Capture – готовая база для создания системы для видеоконференций.

К сожалению, устройство не содержит аппаратного кодека, а следовательно, качество захваченного видео во многом зависит от мощности системы и используемых программ кодирования видео.

AVER EZ CAPTURE
★★★☆☆



BELKIN HIGH SPEED USB 2.0 DVD CREATOR
★★★★★

Цена – $90

+	Поддержка USB 2.0; композитный и компонентный (S-Video) видеовход; компактность; сравнительно небольшая стоимость
–	Не позволяет оцифровывать звук
!	Для мобильных пользователей

Высокие скорости современных интерфейсов дают возможность создавать довольно экзотические и вместе с тем полезные продукты. High Speed USB 2.0 DVD Creator от компании Belkin – яркий тому пример. Данное устройство обеспечивает функцию, которая еще совсем недавно была доступна лишь в дорогих 3D-акселераторах с видеовходом или в еще более дорогих системах для видеозахвата – оно производит оцифровку полноэкранного видеосигнала в режиме реального времени. Преобразование выполняется в небольшой «коробочке», которая подключается к ПК по шине USB 2.0.

Основная прелесть данного устройства в том, что с его помощью можно при необходимости модернизировать любой компьютер, оснащенный USB 2.0, и необязательно предусматривать данную возможность на этапе покупки системного блока. Тем более такое расширение функциональности будет полезным для ноутбуков, в которых оборудование для видеозахвата практически никогда не устанавливается. Минимальные габариты DVD Creator позволяют свободно разместить его со всеми сопутствующими видео- и аудиошнурами в кармане пиджака (еще один плюс для мобильных пользователей) или в сумке рядом с видеокамерой, для того чтобы иметь в любой момент оцифровать отснятый материал.

Устройство содержит два разъема для захвата композитного и компонентного видео, оцифровка звука при этом происходит через звуковую карту. Продукт комплектуется приложением Ulead VideoStudio 6.0 SE, содержащим ряд простых мастеров для создания VCD-, SVCD- и DVD-дисков.

PINNACLE PCTV DELUXE
★★★★★

Цена – $270

+	Поддержка USB 2.0; наличие компонентного (S-Video) и композитного видеовхода; отличное качество TV-приема; возможность записи видео в форматах MPEG-1 и в MPEG-2
–	Высокая цена
!	Альтернативная видеодвойка

Привыкший к неважному качеству «компьютерного» TV-приема, я встретил этот тюнер с легким оттенком скептицизма – вот, мол, еще одни «старые галоши» в новой упаковке. Однако столь легкомысленное отношение через пару минут работы с устройством сменилось настоящим восхищением: устойчивый прием всех каналов кабельного телевидения, причем качество картинки многих из них превосходило то, что я наблюдал на стоящем рядом телевизоре.

По форме данное устройство напоминает модем. PCTV Deluxe стал первым внешним тюнером в семействе Pinnacle PCTV. Впрочем, помимо функций телеприема, модель отлично справляется с «обязанностями» цифрового магнитофона. На передней панели расположены гнезда для захвата компонентного и композитного видеосигналов от внешних источников, а также два разъема RCA для оцифровки звука.

Благодаря Pinnacle PCTV пользователь имеет возможность записывать любые передачи на жесткий диск компьютера в реальном времени или воспроизводить их с произвольным временным сдвигом и именно с того места, на котором был прерван просмотр. Интерфейс USB 2.0 со скоростью передачи в 60 Mbps обеспечивает максимально точную оцифровку и синхронизацию аудио- и видеоданных.

В комплект поставки PCTV Deluxe входят инфракрасный пульт дистанционного управления, приложение Pinnacle TRex (для конвертации различных медиаданных), Pinnacle PCTV Vision (для просмотра телепрограмм) и пробная версия фирменного популярного пакета для обработки видео Studio 8.

Продукты предоставлены:
AverMedia – компанией «Навигатор», тел. (044) 241-9494;
Belkin – компанией Belkin, www.belkin.com;
TerraTec – компанией MacHouse, тел. (044) 461-9175

BELKIN HIGH SPEED USB 2.0 DVD CREATOR
★★★★★



PINNACLE PCTV DELUXE
★★★★★



Жесткие диски: новинки от IBM/Hitachi и Maxtor

Максим Потапов

В нашем недавнем тестировании «винчестеров крупного калибра» («Домашний ПК», № 3, 2003, www.itc.ua/12830) мы говорили о том, что 8-мегабайтовый кэш-буфер самым положительным образом влияет на быстродействие жестких дисков. Новые модели от IBM/Hitachi и Maxtor подтверждают эту закономерность.

IBM/HITACHI DESKSTAR 180GXP IC35L180AVV207-1

★★★★★

Цена – $208

Кэш-буфер – 8 MB

Гарантия – 3 года

MAXTOR DIAMONDMAX PLUS 9 160 GB 6Y160P0

★★★★★

Цена – $205

Кэш-буфер – 8 MB

Гарантия – 1 год

В тестировании винчестеров на 80 GB, 7200 об/мин принимал участие представитель линейки IBM Deskstar 120GXP. Эта серия основывается на 40-гигабайтовых пластинах, и ее старшая модель имеет емкость 120 GB. Теперь мы посмотрим на флагмана серии Deskstar 180GXP, построенного на трех 60-гигабайтовых пластинах. Разумеется, более высокая плотность записи обеспечивает лучшее быстродействие при равной цене на модели из разных линеек, обладающие одинаковой емкостью. Чтобы отличить винчестеры IBM новой серии, следует разобраться в их маркировке. Названия моделей представляют собой довольно длинный код, который даже нас способен ввести в заблуждение. Чтобы избежать путаницы в дальнейшем, мы составили справочную таблицу по сериям Deskstar 120GXP и 180GXP. Хотя винчестеры IBM теперь поставляются под маркой Hitachi (*www.hgst.com*), кодировка моделей остается неизменной.

НАЗВАНИЯ И ХАРАКТЕРИСТИКИ МОДЕЛЕЙ

Deskstar 180GXP	
IC35L180AVV207-1	180 GB, 8 MB кэш-буфер
IC35L120AVV207-1	120 GB, 8 MB кэш-буфер
IC35L120AVV207-0	120 GB, 2 MB кэш-буфер
IC35L090AVV207-1	90 GB, 8 MB кэш-буфер
IC35L090AVV207-0	90 GB, 2 MB кэш-буфер
IC35L060AVV207-0	60 GB, 2 MB кэш-буфер
Deskstar 120GXP	
IC35L120AVVA07-0	120 GB, 2 MB кэш-буфер
IC35L080AVVA07-0	80 GB, 2 MB кэш-буфер
IC35L060AVVA07-0	60 GB, 2 MB кэш-буфер
IC35L040AVVA07-0	40 GB, 2 MB кэш-буфер
IC35L020AVVA07-0	20 GB, 2 MB кэш-буфер

Теперь перейдем к результатам нашего мини-теста. Методика – прежняя, более подробно она описана в материале «Винчестеры крупного калибра: 80 GB, 7200 об/мин». Для знатоков приведем версии firmware: IBM/Hitachi IC35L180AVV207-1 – V260A63AF0, Maxtor 6Y160P0 – YAR41VW0.

Итак, Deskstar 180GXP 180 GB продемонстрировал значительно лучшую скорость копирования больших файлов, чем представитель серии 120GXP, с которым мы познакомились ранее. И дело здесь не только в 8-мегабайтовом буфере, но и в увеличенной плотности записи. Эти два фактора обеспечивают место винчестерам Deskstar 180GXP среди моделей, пригодных для работы с крупными массивами видео- и аудиоданных, чего нельзя сказать о Deskstar 120GXP.

С мелкими файлами Deskstar 180GXP 180 GB работает просто с феноменальной «прытью», не свойственной ни одному из его конкурентов. Секрет успеха винчестеров IBM/Hitachi на этом поприще заключается в том, что в них реализована технология, пришедшая из мира SCSI-накопителей, обслуживающих одновременно большое количество запросов.



Maxtor DiamondMax Plus 9 160 GB с копированием крупных файлов справился быстрее, чем любой другой винчестер, протестированный нами. Интересно, что Western Digital WD800JB с 8-мегабайтовым кэшем был на 40% быстрее, чем аналогичная модель WD800BB с 2 MB. Точно такой же прирост в производительности наблюдается и в случае с Maxtor DiamondMax Plus 9 при увеличении кэш-буфера с 2 MB до 8 MB.

Что касается скорости копирования мелких файлов, то здесь DiamondMax Plus 9 160 GB уступает лишь винчестерам IBM/Hitachi серий 120GXP и 180GXP, значительно опережая модели на 80 GB/7200 об/мин, которые мы рассматривали.

Оба винчестера показали просто феноменальную скорость дефрагментации. Если в тесте «восьмидесяток» лучшее время было 55 мин 19 с, то Deskstar 180GXP 180 GB и DiamondMax Plus 9 160 GB оказались более чем в два с половиной раза быстрее.

Мы решили провести испытания и с файловой системой NTFS, ведь именно под нее обычно форматируются большие разделы. Видно, что скорость копирования мелких файлов значительно снизилась у обоих винчестеров, для крупных файлов она осталась такой же, как и в случае с FAT32.

Теперь о шуме. У Deskstar 180GXP 180 GB система шумопонижения была отключена по умолчанию, и диск иногда издавал довольно громкие трескочущие звуки. С помощью фирменной утилиты Hitachi Feature Tool (*www.hgst.com/hdd/support/download.htm*) мы установили самый тихий режим, после чего винчестер «умолк», причем его быстродействие снизилось совсем незначительно.

Что касается DiamondMax Plus 9 160 GB, его система шумопонижения по умолчанию была включена в самом «громком» режиме, не оказывающем влияния на скорость. Неудивительно, что при ее отключении выигрыша в быстродействии мы не получили. В любом случае DiamondMax Plus 9 160 GB работает практически бесшумно.

Deskstar 180GXP 180 GB имеет трехгодичную гарантию, как и другие модели IBM/Hitachi с кэш-буфером 8 MB. Гарантийный срок на всю серию Maxtor DiamondMax Plus 9 – один год.

Выбрать из этих двух моделей, обладающих одинаковой стоимостью, достаточно сложно. Хотя Deskstar 180GXP 180 GB, кроме лучшей гарантийной поддержки, обладает еще и большим объемом, Maxtor DiamondMax Plus 9 160 GB работает тише в своем стандартном режиме. Что же касается быстродействия, здесь можно констатировать ничью. Оба устройства – «пятизвездочные» и по качеству, и по цене, пока конкуренты не предложили лучшей альтернативы.

Продукты предоставлены компанией ASBIS–Ukraine: www.asbis.com.ua

Видеокарты: новинки от Sapphire, Hercules и Albatron

Максим Потапов

За последний месяц на рынок вышли сразу несколько моделей, которые произвели на нас довольно сильное впечатление. Плата Radeon 9700 Pro Ultimate Edition от Sapphire удивила своей «монстроидальной» системой охлаждения. Продукты от Hercules отличились особенным, присущим только этой марке, качеством исполнения. Наконец, появление видеокарты Albatron серии Turbo стало главным событием со времени нашего последнего тестирования GeForce4 Ti4200-8X.

SAPPHIRE RADEON 9700 ATLANTIS PRO ULTIMATE EDITION

★★★★★

Цена – $400

+ Уникальная система охлаждения
– Занимает дополнительный слот; требует просторный корпус с хорошей вентиляцией
! Незаменимая вещь для тех, кто строит бесшумный и в то же время мощный ПК

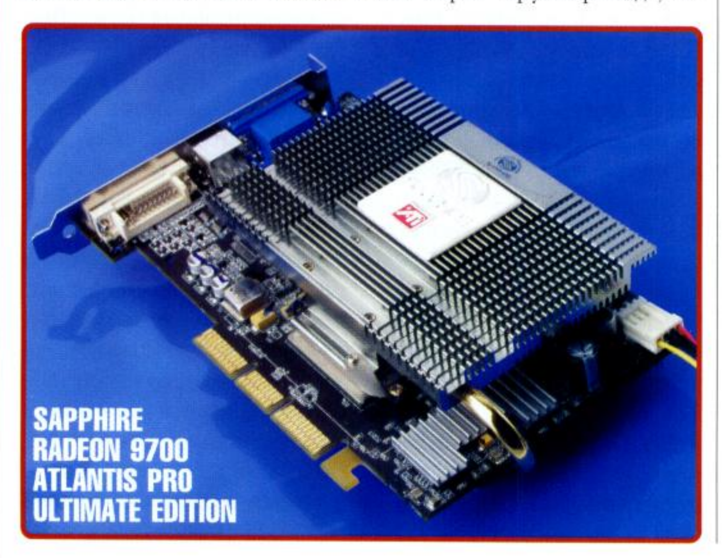
Уже один вид этой видеокарты вызывает изумление, а если к тому же взять ее в руки... Четыреста граммов меди и алюминия требовалось для отвода и рассеивания тепла без применения вентилятора.

Сама идея пассивного охлаждения видеокарты класса Radeon 9700 Pro является довольно смелой. Мы уже успели смириться с тем, что с ростом тактовых частот и усложнением архитектуры графических чипов видеокарты будут становиться все более и более шумными. И в свете этого Radeon 9700 Atlantis Pro Ultimate Edition является настоящим чудом техники, в котором проявились недюжинные способности и новаторский дух инженеров компаний Sapphire Technology и Zalman Tech *(www.zalman.co.kr)*.

Как работает система пассивного охлаждения? Для рассеивания тепла используются массивные пластины, расположенные по обе стороны платы. Тепловая энергия передается от одной секции радиатора к другой через «трубопровод», заполненный легкокипящей жидкостью. В процессе эксплуатации обе пластины нагреваются достаточно равномерно, что свидетельствует о быстрой и эффективной передаче тепла по трубке.



HERCULES 3D PROPHET 9700 PRO



SAPPHIRE RADEON 9700 ATLANTIS PRO ULTIMATE EDITION

В связи со столь внушительными габаритами системы охлаждения Sapphire Ultimate Edition значительно раздается вширь и при установке занимает два «посадочных места». Впрочем, это не такой уж большой недостаток, ведь использовать слот PCI, ближайший к AGP, в любом случае нежелательно. Вызывает опасения радиатор с тыльной стороны видеокарты, но наши эксперименты с несколькими современными материнскими платами проблем с инсталляцией не выявили.

Абсолютно бесшумная система охлаждения – не единственная отличительная черта Sapphire Ultimate Edition. Это первая видеокарта на базе Radeon 9700 Pro, которая преподносится производителем как «оверклокерская», о чем свидетельствуют надписи на упаковке: Gaming Ram Sinks for great overclockability, Overclocking Utility Software (одна из них говорит о радиаторах на микросхемах памяти, другая – об утилите RedLine, идущей в комплекте). А ведь раньше нам приходилось буквально «взламывать» платы Radeon 9700 Pro, чтобы сделать их «разгоняемыми».

К сожалению, несмотря на все старания производителя, Sapphire Ultimate Edition оказалась не очень-то способной к разгону. С помощью утилиты RivaTuner (см. ДПК-CD или *www.nvworld.ru*) мы смогли повысить частоту ядра/памяти со штатных 325/620 до 350/700 MHz, но это привело к серьезным дефектам изображения. В режиме 340/640 MHz проблемы с качеством картинки появились не сразу, и по своему характеру они явно свидетельствовали о перегреве. Нужно сказать, что под интенсивной нагрузкой видеокарты (например, в современных 3D-играх) радиаторы раскаляются так, что к ним лучше не прикасаться. Ситуацию мог бы спасти интенсивный обдув, но мы намеренно не стали этого делать – ведь какой тогда прок от бесшумной системы охлаждения? На стандартных частотах графического ядра и памяти видеокарта работает безу-


HERCULES 3D PROPHET 9700

пречно, тем не менее мы не советовали бы ее устанавливать в тесный корпус с плохой вентиляцией.

Комплектация Sapphire Ultimate Edition просто великолепная: с ней поставляется одна или две игры Soldier of Fortune II и Return to Castle Wolfenstein, а также полный набор переходников и кабелей для подключения ко второму монитору или телевизору. Стоимость примерно на $40 выше, чем у обычной Radeon 9700 Pro, но если выбирать из дорогих моделей, она может оказаться более удачным вариантом. Незаменимая вещь для тех, кто строит бесшумный ПК, а также для владельцев «прозрачных» корпусов.

HERCULES 3D PROPHET 9700 PRO

★★★★☆

Цена – $410

- **+** Великолепное качество исполнения
- **–** Цена гораздо выше, чем у конкурентов
- **!** Отличный, но не лучший выбор за свои деньги

HERCULES 3D PROPHET 9700

★★★★★

Цена – $320

- **+** Лучшая плата на базе Radeon 9700 (не–Pro)
- **–** Цена высоковата
- **!** За такую видеокарту с такой игрой в комплекте не жалко и переплатить

Бывают марки элитные, престижные, а есть и вовсе недоступные «простым смертным». Как раз к последним и причисляется Hercules. Взгляните хотя бы на ценники: видеокарты серии Hercules 3D Prophet являются самыми дорогими из всех Radeon 9700/Pro, представленных на нашем рынке. Но следует отдать им должное – выполнены они по высшему разряду. От упаковки до медных кулеров – все просто блещет качеством. И речь идет не о чем-то показном, платы сделаны действительно на совесть. Так, радиаторы установлены не только на микросхемах памяти (что само по себе необычно для видеокарт Radeon 9700/Pro), а и с тыльной стороны графического чипа. Одним словом, купить такую вещь – одно удовольствие, мы уже не говорим о том, чтобы получить ее в подарок.

Не менее приятно и работать с Hercules 3D Prophet 9700 Pro и 9700. Эти модели совсем нешумные, обладают безупречным качеством изображения. Да и с разгоном не возникает никаких проблем, требуется лишь взять RivaTuner или подобную ей утилиту для «тонкой настройки». Hercules Radeon 9700 Pro показала результаты выше средних: со штатных 325/620 MHz (частота графического ядра/памяти) достигла 340/680 MHz. А младшая модель Hercules Prophet 9700 и вовсе удивила, «взяв» частоту 350/640 MHz (ее стандартный режим – 275/540 MHz). Эти показатели можно было бы улучшить, если применить усиленное охлаждение (например, включить мощный корпусный вентилятор), но тогда возникли бы проблемы с шумом.

Продукты предоставлены компаниями		
Albatron	Compass	(044) 531-9730
Sapphire		
Hercules	Entry	(044) 246-8462

Если выбирать из этих двух видеокарт, более привлекательно выглядит младшая – Hercules 3D Prophet 9700 «не-Pro». Даже в стандартном режиме она показывает такое быстродействие, что переплачивать $90 за старшую модель, лишь немного отличающуюся по частоте, желания не возникает. Hercules 3D Prophet 9700 замечательна не только своей скоростью и разгонным потенциалом – она поставляется вместе с великолепной коробочной версией No One Lives Forever 2. Столь шикарного бонуса мы еще не встречали.

Нужно признать, что и Hercules 3D Prophet 9700 Pro укомплектована небедно – с ней идет игра Morrowind: The Elder Scrolls III, но уже просто как набор дисков. Единственное, что смущает в этой видеокарте, – цена. И это не столько ее недостаток, сколько достоинство конкурентов (прежде всего Sapphire), которые за те же деньги способны предложить нечто большее.

ALBATRON TI4680P TURBO GEFORCE4 TI4200-8X

★★★★☆

Цена – $195

- **+** Отличная система охлаждения и качество исполнения
- **–** Слишком сильная конкуренция в данном ценовом диапазоне
- **!** Прекрасный продукт, но слишком дорогой

В недавнем тесте видеокарт GeForce4 Ti4200-8X принимала участие стандартная модель Albatron, однако более интересная серия – Albatron Turbo – была тогда недоступна. И вот теперь мы восполним этот пробел, рассмотрев лучшего представителя этой линейки – Albatron Ti4680P Turbo. Пусть вас не смущает название – основана эта плата на чипе GeForce4 Ti4200-8X. Она обладает стандартной частотой графического ядра (250 MHz) и повышенной частотой видеопамяти (550 MHz против обычных 500 MHz). Дизайн платы – такой же, как у старших моделей GeForce4 Ti, начиная с GeForce4 Ti4400. Она оснащена качественным медным кулером, а микросхемы памяти защищены радиаторами. По всем параметрам эта плата просто создана для разгона, и данный экземпляр показал довольно приличный результат, достигнув 280/640 MHz без применения дополнительных средств охлаждения.

Единственная проблема этой платы заключается в том, что в ценовой категории от $190 у нее много конкурентов. И прежде всего – производства самой Albatron: видеокарта GeForce4 Ti4800SE этой компании обладает более высокой частотой (275/550 MHz) при той же цене. Ну а победитель нашего теста – ASUS V9280S/TVD – хоть и стоит на «четвертной» дороже, но в штатном режиме имеет еще более высокую частоту – 275/600 MHz, оснащен видеовходом и лучше укомплектован. ■


ALBATRON TI4680P TURBO GEFORCE4 TI4200-8X

«Фотографический» PDA

Роман Хархалис

Встроенная цифровая камера, похоже, становится неотъемлемым атрибутом устройств, которые всегда сопровождают своего хозяина, – мобильных телефонов, КПК, цифровых диктофонов... Идея вполне разумная, ведь как иногда хочется запечатлеть случайно увиденное интересное событие.

SONY CLIÉ PEG-NZ90
★★★★☆
Цена – $960
Продукт предоставлен
магазином BIGIT: тел. (044) 248-6603

О качестве фотографий, полученных с помощью камер с дешевыми CMOS-сенсорами, миниатюрными объективами и без вспышки, можно говорить лишь условно. Удалось разобрать, что изображено на снимке, и ладно. Тем не менее значительных сложностей в оснащении хотя бы карманных компьютеров камерой, обеспечивающей приемлемое качество снимков для их хранения в семейном архиве и распечатки, нет. Вспомним, например, что конструкторам миниатюрных камер Casio Exilim удалось ужать полнофункциональный фотоаппарат с очень неплохим качеством съемки буквально до размера кредитной карты. Неудивительно, что инженеры Sony снабдили новую модель Clié PEG-NZ90 добротным встроенным фотоаппаратом со вспышкой. Это интересное устройство и побывало у нас «в гостях».

NZ90 продолжает серию КПК в раскладном корпусе с большим и отменным трансрефлективным экраном разрешением 320 × 480 пикселов. Устройство оснащено процессором Intel PXA250 (XScale), работающим на частоте 200 MHz, и имеет 16 MB встроенной памяти. Традиционно для Sony этот объем может быть расширен с помощью карты Memory Stick. NZ90 отличается от своих предшественников наличием второго разъема для карт формата Compact Flash, однако он предназначен не для установки дополнительной памяти, а для периферийных устройств, в особенности беспроводных адаптеров. От отсутствия последних NZ90 и так не страдает – модель снабжена инфракрасным портом и интерфейсом Bluetooth.



В NZ90 используется Palm OS 5, но она значительно отличается как «внешне», так и внутренне от той, которую можно увидеть, скажем, в Tungsten T. Sony применяет для этой ОС свою фирменную пользовательскую оболочку, более привлекательную в графическом плане и лучше приспособленную для управления с помощью Jog-Dial. Однако ее сложно назвать действительно удобной из-за перегруженности интерфейса и большого количества мелких элементов. Функционально ОС в NZ90 намного богаче за счет множества предустановленных утилит. Здесь и полноценный программный MP3-плеер (работающий, правда, только с памятью Memory Stick), и видеопроигрыватель, и просмотрщик графических файлов, и простой фоторедактор, и программа для работы с SMS и многое другое.

Теперь о самом интересном – о встроенной камере. Она оборудована двухмегапиксельным CCD-сенсором, вспышкой и объективом без оптического трансфокатора. В «походном» положении объектив можно закрыть специальной шторкой – это положительным образом сказывается на долговечности устройства. После запуска приложения, управляющего камерой, на экране отображается окно видоискателя – отсюда же можно задавать цифровое увеличение картинки, режимы работы вспышки и программы съемки. Для спуска «затвора» служит отдельная клавиша на правой стороне корпуса либо виртуальная кнопка в окне управляющей программы.

Снимки, получаемые с помощью камеры NZ90, действительно несравнимы с результатами работы других встроенных камер – это небо и земля. По качеству изображения КПК приближается к хорошим двухмегапиксельным «мыльницам». Кадры размером 1600 × 1200 точек, которые можно делать этой камерой без цифровой интерполяции, позволяют получать вполне качественные отпечатки 10 × 15 см.



При всей оригинальности NZ90 устройство отнюдь не лишено недостатков. Пожалуй, основная проблема – неумеренное энергопотребление встроенной камеры. «Посадить» полностью заряженную батарею наполовину можно уже после десятка снимков. При снижении уровня зарядки до 40–50% прекращает работать вспышка, а с 20–30%-ным запасом энергии камера отказывается включаться вообще. Инициализируется она довольно долго (5–10 с), спуск также обладает как минимум секундной задержкой, из-за чего «захватить» нужный кадр в быстро меняющейся обстановке весьма сложно. Иногда случаются и ошибки в определении баланса белого и параметров экспозиции. Самый заметный изъян устройства – относительно большие габариты и масса. И наконец, объем памяти в 16 MB совершенно недостаточен для мультимедийного КПК – использовать функции проигрывания MP3 и видео без Memory Stick просто невозможно.

Как мы и ожидали, цена Clié PEG-NZ90 астрономическая. Стоит ли модель этих денег, сказать сложно. С одной стороны, на рынке нет конкурирующих предложений, а новые высокоуровневые КПК от Sony и раньше имели примерно такую же стоимость. С другой – аппарат все же не безупречен, а аналогичный по возможностям набор из мультимедийного КПК и двухмегапиксельной камеры без трансфокатора (к примеру, RoverPC P3 и Benq DC2300) обойдется в $450–500, то есть почти в 2 раза дешевле. Эта разница типична для многих современных интегрированных решений и представляет собой «доплату за удобство», а именно за возможность носить с собой не два устройства, а одно. Как показывает опыт, такой подход обычно не встречает поддержки у покупателя, так что массовым NZ90 наверняка не станет, хотя идея устройства и ее реализация, безусловно, заслуживают внимания. ■



The Small Form Factor Leader



Shuttle XPC SN41G2

NVIDIA nForce2/ICP2 Chipset Geforce4 MX Graphics (max. 128MB)
Supports AMD Athlon XP with FSB 333/266/200
2x DDR400 (max. 2GB), 6x USB 2.0
3x Firewire, 2x ATA133, 6 Channel Audio (SPDIF out)
1x PCI, 1x AGP (8X), I.C.E. CPU Cooling
TV-Out, 10/100 MBit LAN
(LWH) 30 x 20 x 18,5 cm

Shuttle Mainboards

AB52



Intel 845D/ICH2 Chipset
Supports Intel Pentium 4 with FSB 533
2x DDR266 max. 2GB
6x PCI, 1x AGP 4X, 4x USB 1.1, ATA100
AC97 2.1 Sound
ATX Form Factor 30,5 x 22,5 cm



Shuttle XPC SB51G1 (XIB-Edition*)

Intel 845GE/ICH4 Chipset with Intel Extreme Graphics
Supports Intel Pentium 4 FSB 533/400
also Pentium 4 3.06 GHz with HyperThreading!
2x DDR333 (max. 2GB), 6x USB 2.0
3x Firewire, 2x ATA100, 6 Channel Audio (SPDIF in/out)
1x PCI, 1x AGP (4X), I.C.E. CPU Cooling
(TV-Out/DVI optional), 10/100 MBit LAN
(LWH) 30 x 20 x 18,5 cm

* XPC In Black

AB48N



Intel 845PE/ICH4 Chipset
Supports Intel Pentium 4 with FSB 533
also Pentium 4 3.06 GHz HyperThreading!
2x DDR333 max. 2GB
5x PCI, 1x AGP 4X, 6x USB 2.0, ATA100
10/100MBit LAN, AC97 2.2 6 Channel Sound
ATX Form Factor 30,5 x 19,0 cm

XPC Accessories



AV49N



VIA P4X400/8235 Chipset
Supports Intel Pentium 4 with FSB 533
also Pentium 4 3.06 GHz HyperThreading!
3x DDR333 max. 3GB
5x PCI, 1x AGP 8X, 6x USB 2.0, ATA133
10/100MBit LAN, AC97 2.2 6 Channel Sound
ATX Form Factor 30,5 x 19,0 cm











M.D.M.
Tel: +380-44-4645555
disti@e.com.ua
www.mdm.ua

SerOl Distribution
Tel: +380-44-2536300
info@serol.com.ua
www.serol.com.ua

MTI Mega Trade International
Tel: +380-44-458-3873
oko@mti.com.ua
www.mti.ua

NIS ltd.
Tel: +380-44-2347487
nis@nis.kiev.ua
www.nis.com.ua

Veta-Technocentre
Tel: +380-44-238-63-77
pcnet@veta.kiev.ua
www.veta.kiev.ua



Software: новинки месяца

Мы продолжаем нашу рубрику, в которой рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

Сергей Светличный

QUICKTIME 6.1

Freeware
Разработчик Apple
Web-сайт www.apple.com/quicktime/products/qt
Размер загружаемого файла 10,5 MB

Один из самых популярных проигрывателей мультимедийных файлов, распространяемых через Internet. Шестая версия может воспроизводить видео в MPEG-4, аудио в форматах MP3 и AAC, обновлен пользовательский интерфейс, кроме того, QuickTime теперь поддерживает Macromedia Flash 5.

В текущей версии решена проблема безопасности.

DAEMON TOOLS 3.32

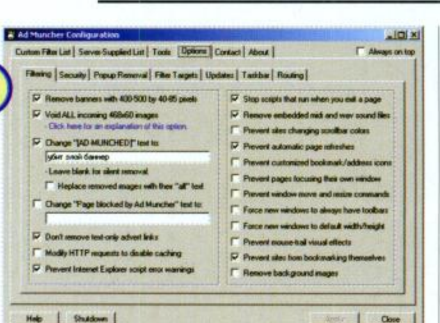
Freeware
Разработчик SwENSkE
Web-сайт www.daemon-tools.com
Размер загружаемого файла 434 KB

Очень удобный и в то же время совершенно бесплатный эмулятор DVD-привода. Программа устанавливает в систему новое виртуальное устройство – SCSI DVD-ROM, к которому и подключаются образы дисков, что позволяет «обмануть» любое приложение (Daemon Tools справляется даже с эмуляцией дисков Sony PlayStation). Кроме того, Daemon Tools может эмулировать различные системы защиты – Securom, SafeDisk, Laserlock. В текущей версии исправлены незначительные ошибки.



AD MUNCHER 4.5.6010 BETA

Shareware
Разработчик Murray Hurps
Web-сайт www.admuncher.com
Размер загружаемого файла 141 KB
URL www.admuncher.com/B-4.5.6010.exe



Ad Muncher – утилита для удаления баннеров, всплывающих окон и прочей рекламы из броузеров и других программ, использующих в своей работе подключение к Internet (Ad Muncher также убирает баннеры из ICQ, Morpheus, Kazaa, Grokster, Opera и т. д.). В последней бета-версии значительно усовершенствовано блокирование всплывающих окон, добавлена возможность удаления форм с текстом, исправлено большое количество незначительных ошибок.

WINAMP FULL 2.90

Freeware
Разработчик Nullsoft
Web-сайт www.winamp.com
Размер загружаемого файла 2,2 MB
URL download.nullsoft.com/winamp/client/winamp290_full.exe



Несмотря на существование третьей версии этого популярнейшего медиаплеера, разработчик продолжает поддержку и обновление серии 2.х. В новом релизе изменен установленный по умолчанию скин, добавлена поддержка воспроизведения видео (NSV и DirectShow), возможность извлечения звука «в цифре» в модуле in_cdda.dll, осуществлена оптимизация кода.

FILEZILLA 2.1.5

Freeware
Разработчик Tim Kosse
Web-сайт filezilla.sourceforge.net
Размер загружаемого файла 1,8 MB
URL switch.dl.sourceforge.net/sourceforge/filezilla/FileZilla_2_1_5_setup.exe

FileZilla – быстрый FTP-клиент со множеством функций. В текущей версии внесены улучшения в интерфейс программы, оптимизирована загрузка со скоростных FTP-серверов, усовершенствована обработка ошибок, произведено обновление OpenSSL до версии 0.9.7a.

MOZILLA FOR WINDOWS 1.4 ALPHA

Freeware
Разработчик Mozilla Organization
Web-сайт www.mozilla.org
Размер загружаемого файла 12,6 MB

Самый успешный из альтернативных бесплатных Web-броузеров. Разрабатывается по схеме open source. В данную версию внесено около 1000 различных изменений, направленных на повышение быстродействия, стабильности и улучшение совместимости и поддержки стандартов. В частности, усовершенствован менеджер закладок, Composer, добавлена плавная прокрутка, повышена функциональность появившейся в версии 1.3 системы junk-mail, восстановлена система установки новых тем под Mac OS X, оптимизировано блокирование всплывающих окон.

Внимание! На диске выложена последняя стабильная версия броузера – 1.3.

SPAMPAL 1.25 BETA

Freeware
Разработчик James Farmer
Web-сайт www.spampal.us
Размер загружаемого файла 349 KB
URL www.spampal.com/spampal-beta.exe

Программа для борьбы со спамом. Письмам, расцениваемыми SpamPal как спам, присваивается специальный заголовок, по которому почтовый клиент (после соответствующей настройки) будет перебрасывать их в специальную папку. В последней версии исправлена ошибка, приводившая к падению программы при проверке больших писем, а также оптимизировано использование оперативной памяти.

TVTOOL 7.0.1 BETA

Shareware

Разработчик TVTool

Web-сайт www.tvtool.de/index_e.htm

Размер загружаемого файла 254 KB

URL tvtool.cust.nearlyfreespeech.net/tvtool70.zip

TVTool – утилита для вывода изображения на телеэкран (с помощью Video-Out на видеокарте). TVTool более функциональна, нежели стандартные средства в драйверах видеокарты: например, она позволяет избавиться от черной рамки вокруг картинки. В седьмой версии появилась поддержка nView на соответствующих картах.



ALCOHOL 120% 1.4.3.410

Shareware

Разработчик Alcohol Software

Web-сайт www.alcohol-software.com

Размер загружаемого файла 3,2 MB

URL lemon.alcohol-software.com/Alcohol120_trial_1_4_3_410.exe

Alcohol 120% – программа для эмуляции и записи CD/DVD. Поддерживается масса самых разных форматов образов дисков. В текущей версии добавлена возможность записи и эмуляции файлов NRG (формат Nero Burning Rom), поддержка новых приводов, обновлены языковые файлы.

NERO BURNING ROM 5.5.10.20

Commercial Demo

Разработчик Ahead Software

Web-сайт www.nero.com

Размер загружаемого файла 13,1 MB

URL ftp6.nero.com/Nero551020.exe

Nero Burning Rom – одна из лучших программ для записи дисков CD-R/CD-RW. Ее выгодно отличают богатые функциональные возможности наряду с легкостью использования и настройки. Данный файл работает и как бесплатный апдейт для более старых зарегистрированных версий.

В текущем релизе добавлена поддержка DVD-R/-RW и +R/+RW, MP3PRO, появились Nero Wave Editor, Nero MPEG-1 Video Encoder, VCD/SVCD Menu Creator, улучшен Nero Cover Designer.

EMULE 0.27C





Freeware

Разработчик eMule

Web-сайт emule.sourceforge.net

Размер загружаемого файла 2,9 MB

URL home.t-online.de/home/gerrit-bierschwale/eMule0.27c-Installer.exe

Клиент для обмена файлами с использованием протокола eDonkey2000. В последней версии устранены проблемы с безопасностью, которые могли привести к падению программы, а также улучшена работа Webserver.

OPERA FOR WINDOWS WITH JAVA 7.03

Adware

Разработчик Opera Software

Web-сайт www.opera.com/windows

Размер загружаемого файла 12,6 MB

Новая версия самого популярного альтернативного Web-броузера. О внесенных изменениях разработчик умалчивает. ■



Все, что нужно знать об эмуляторах игровых консолей

Антон Бреусов

Скажите, вам никогда не приходилось, увидев где-то хорошую и интересную игру, потом с досадой осознавать, что поиграть в нее вряд ли удастся, поскольку издавалась она лишь на консолях? Или возникало желание попробовать что-нибудь из редких на ПК жанров: файтинг, аркаду, jRPG, ужастик? Или (бывает и такое) компьютерные игры попросту надоели и захотелось чего-то новенького? Что же делать, если купить консоль по каким-либо причинам нельзя – неужели отказаться от этой идеи? К счастью, нет, зачастую можно превратить домашний ПК в нужную нам консоль – это называется *эмуляция*.

Сначала, буквально в двух словах, что же это за зверь такой? Итак, эмуляция – это способ реализации функций какого-либо устройства (в нашем случае игровой консоли) с использованием возможностей другого устройства (компьютера) с помощью некоторой утилиты – *эмулятора*, предназначенного для запуска программ (игр для приставок), созданных для эмулируемой системы. Причем для нас, пользователей, в идеале не важно, как он устроен и как работает. Но это в идеале, на практике же есть несколько нюансов. Во-первых, так называемая «идеальная эмуляция» недостижима в принципе, эталоном является только сама консоль. Какая-то игра может заработать, другая будет «тормозить», а третья и вовсе не запустится. Во-вторых, эмулятор – очень ресурсоемкое приложение, ему приходится выполнять код системы зачастую совершенно иной архитектуры, чем у нашего ПК. По грубым подсчетам, для получения хороших результатов частота процессора ПК должна быть в 10–15 раз больше частоты эмулируемой консоли. И в-третьих, эмулятор – сложная программа, содержащая десятки непонятных для новичка настроек. Вот, собственно, эмуляторам нескольких распространенных современных игровых консолей, их установке и настройке и будет посвящена эта статья.

SONY PLAYSTATION (PSONE, ИЛИ PSX)

Эра эмуляции PlayStation началась в апреле 1999 г. с выпуска коммерческого продукта Bleem! одноименной компании. Прожил он недолго – Sony Computer Entertainment «затаскала» разработчиков по судам, и в итоге в ноябре 2001 г. фирма была закрыта, ее создателям пришлось продать всю имеющуюся в их распоряжении технику, игры, а впоследствии и жилье для покрытия расходов на судебные издержки. Более поздний продукт, Connectix Virtual Game Station (VGS), постигла иная участь – Sony решила, что легче выкупить сам эмулятор, чем доказывать в суде его незаконность. VGS был приобретен в марте 2001 г. – как выразился тогда Shinichi Okamoto, старший вице-президент центра разработки Sony Computer Entertainment, «данное сотрудничество с Connectix приведет нас к большим успехам в развитии эмуляции», после чего в скором времени проект закрыли. Как говорится, «если враг не сдается – его покупают»...

Еще один эмулятор – PSEmu Pro – хотя и был начат даже раньше Bleem!, до более или менее рабочей версии так и не добрался. Но его идеи легли в основу последующих проектов – в первую очередь, модульность, ну и бесплатность, разумеется (и VGS, и Bleem! – коммерческие продукты). Именно стандарт внешних модулей (плагинов) PSEmu Pro используется сейчас всеми эмуляторами PSX.



Final Fantasy IX на эмуляторе ePSXe (Sony PlayStation)

На сегодняшний день существует около десятка эмуляторов, мы же подробно остановимся лишь на одном: ePSXe, которому недавно исполнилось три года. Пожалуй, он единственный, сочетающий функциональность, гибкость в настройке, скорость, а главное – отличную совместимость с коммерческими продуктами – всего в его активе 785 рабочих игр. Минимальные требования к аппаратуре примерно такие: Pentium II-450, 128 MB RAM и 3D-акселератор уровня ATI Rage 128/ NVidia TNT/3dfx Voodoo 2. Рекомендуемые: Pentium III-900, NVidia GeForce3/ATI Radeon.

Существуют версии ePSXe для Windows и Linux/BSD, номер последней – 1.5.2. Распространяется он в виде ZIP-архива, который

РЕСУРСЫ, ПОСВЯЩЕННЫЕ ЭМУЛЯЦИИ

www.ngemu.com
Сайт NGEmu (бывший PSXEmu.com) посвящен эмуляции PSX, DreamCast, PS2, GBA, N64, Sega Saturn. Кроме тематических ресурсов, имеются лента новостей, списки совместимости, патчи, статьи и форум. Все эмуляторы и плагины, о которых шла речь в статье, можно взять именно здесь.

www.epsxe.com
Домашний сайт проекта ePSXe.

www.pj64.net
Сайт эмулятора Project64. Есть раздел технической поддержки и форумы.

sourceforge.net/projects/peops
Здесь можно взять свежие плагины проекта P.E.Op.S (Psx Emulation Open Source project).

www.romov.net
Наверное, самый крупный русскоязычный ресурс (с оригинальным названием «РОМов нет»), посвященный эмуляции «всего, что только можно».

www.pristavki.com
Еще один русскоязычный проект, не столько об эмуляции, сколько о самих приставочных играх. Прежде всего ценен своими форумами и лентой новостей.

нужно куда-нибудь распаковать, поместить плагины в папку *plugins*, а файл с BIOS приставки (его придется искать отдельно) – в папку *bios*. После этого можно приступать к запуску и конфигурации (осуществляется с помощью мастера настройки *Config – Wizard Guide*). Первым делом надо выбрать файл с BIOS приставки (лучше всего себя зарекомендовали версии SCPH1001 и SCPH7502). Следующим этапом являются выбор и настройка GPU-плагина (отвечающего за графику). Владельцам карт серии 3dfx Voodoo советуем плагин Lewpy Glide, всем же остальным – набор из Direct3D и OpenGL плагинов Pete's GPU от Pete Bernert. Настроек у них много, но мы остановимся лишь на самых важных из них.

Начнем с разрешения. Режим 800 × 600 и выше подойдет владельцам современных акселераторов; тем же, у кого установлен GeForce2 или ниже, лучше ограничиться 640 × 480. Выбор значения *Texture quality* будет определяться количеством видеопамяти: для 32 MB и более лучше указать R8G8B8A8, в противном случае – один из 16-битовых вариантов.

Переходим к ограничению fps. Зачем это нужно? Дело в том, что консольные игры рассчитаны на обновление изображения с заданной частотой. Поэтому, если игра выдает хотя бы на 10 fps меньше стандартного значения, это уже сильно скажется на играбельности и качестве звука. Но больше необходимого – тоже вредно. Эмулятор должен выдавать **стабильное** число кадров в секунду (около 50 для PAL-игр и 60 – для NTSC). Если ниже – отключайте ресурсоемкие параметры, выше – включите *Use FPS Limit* и *Auto-Detect FPS/Frame skipping limit*. Сохранять стабильное число fps при нехватке производительности помогает опция *Use Frame skipping*, но к ней следует обращаться лишь в самую последнюю очередь, когда ничто другое не помогает.

Пойдем дальше. *Off-Screen drawing* нужно включать, если часть изображения не прорисовывается (например, интерфейс игры). *Advanced blending* отвечает за качество освещения – советуем воспользоваться *Hardware*, а *Framebuffer textures* – за эффекты вроде motion blur (попробуйте *Gfx card buffer*). Опция *Mask bit* нужна очень малому числу игр, среди которых, например, Silent Hill.



***Conker's Bad Fur Day* на эмуляторе *Project64* (Nintendo 64)**

У этого плагина есть возможность изменять многие настройки во время игры: клавиша *Delete* показывает счетчик fps и меню опций, *Insert* – краткую справку, *Page Up* и *Page Down* выбирают опцию, а *Home* и *End* – ее варианты. Некоторые настройки, скажем, способ фильтрации текстур, рекомендуем подбирать именно таким способом.

Теперь очередь звукового (SPU) плагина. Здесь есть широкий выбор: когда-то лучший Null2 Audio driver, три почти «близнеца» Andy's SPU, Iori's DirectSound driver и Eternal SPU Plugin и еще одна разработка Pete Bernert – P.E.Op.S DSound Audio Driver. Рассказывать подробно о них вряд ли стоит, просто попробуйте плагин от Pete, а если он по какой-то причине не заработает, возьмите один из вышеперечисленных. Есть еще встроенный ePSXe SPU core, вообще не требующий настройки, но он отличается неприятным «металлическим» звуком.

А теперь приступим к CD-ROM плагинам. Обычно хватает встроенных ePSXe CDR ASPI core либо ePSXe CDR WNT/W2K core, нужно лишь выбрать привод. Правда, есть модели драйвов, которые работают только с P.E.Op.S CDR Driver. Среди возможностей последнего имеется поддержка разных команд чтения, кэширование, асинхронное чтение. Замечу, что функции чтения и кэширования субканальных данных нужны для некоторых европейских (PAL) версий игр, защищенных от копирования.

И в конце – настройка управления. ePSXe поддерживает клавиатуру, мышь и DirectInput-совместимые джойстики и геймпады – как цифровые, так и аналоговые с вибрацией (она работает только в аналоговом режиме, переключаемом по F5). После этого в меню *Config – Memory Cards* создаем пару файлов для хранения данных карточек памяти и перегружаем эмулятор.

Наконец запускаем игру – пункт меню *File – Run CDROM* (либо *File – Run ISO*, если она в виде ISO-образа). Эмуляцию можно в любой момент остановить, нажав на *Escape*, и продолжить, выбрав *Run – Continue*. Еще одна интересная возможность ePSXe называется Save States. Это способ сохранить игру в любой момент времени, просто нажав F1. ePSXe запишет свое состояние в файл в папке *sstates*. Для каждой игры имеется пять «слотов», выбираемых по F2. Одновременно в углу экрана появится скриншот, показывающий место, в котором «запечатлели» игру. Нажатие F3 возобновит ее прохождение с этого места.

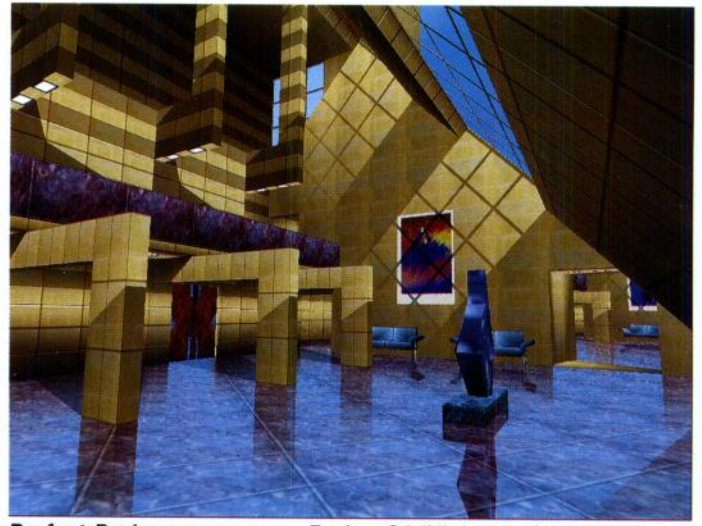
Как вы могли заметить, настроек у эмулятора и плагинов много, причем каждая игра требует своего подбора опций. И даже если у вас всего две PSX-игры, ручное переключение между ними оказывается слишком утомительным. К счастью, есть хорошая утилита, позволяющая держать неограниченное количество конфигураций и легко переходить с одной на другую: ePSXeCutor. Скопируйте ее в ту же папку, где расположен ePSXe.

За рамками этой статьи намеренно оставлены другие эмуляторы PlayStation: PCSX, AdriPSX ILE, PSInex, FPSE, PSXEven. У некоторых из них есть интересные функции – например, PCSX может обходиться без BIOS-файла. Но всем им, увы, далеко до уровня ePSXe.

NINTENDO 64

Конкурент PlayStation был выпущен Nintendo всего на год позже ее, еще в 1996 г. И хотя консоль Nintendo 64 (дальше N64) не приобрела такой популярности, как PSX, в том числе из-за формата хранения игр на дорогих, но не слишком объемных ROM-картриджах (наибольшие по размеру игры занимают 64 MB), под нее вышло немало интересных игр. Из-за своей сложной архитектуры рабочие эмуляторы этой платформы появились всего пару лет назад. По той же причине минимальные «разумные» требования к ПК достаточно высоки: процессор с частотой от 500 MHz до 1,2 GHz (в зависимости от эмулятора и игры), желательно Pentium III или Athlon и видеокарта не слабее GeForce256 или младших ATI Radeon.

Эмуляторы N64 используют иной подход к настройке, чем эмуляторы PSX. С ними идет файл с базой данных настроек каждой из игр, и почти все опции будут применяться автоматически при загрузке ROM'а (файла с образом картриджа). Здесь есть как плюсы – игроку не приходится долго подбирать настройки, так и минусы – если в базе не нашлось вашего ROM-файла, останется разве что поискать другой эмулятор.



Perfect Dark на эмуляторе Project64 (Nintendo 64)

Все новые N64-эмуляторы тоже используют модульную систему, основанную на плагинах. Более того, все они имеют поразительно схожие интерфейс, настройки и функции. Но запуск нескольких игр быстро определяет фаворитов и аутсайдеров – здесь с большим отрывом лидирует проект с незатейливым названием: Project64.

Привлекателен этот эмулятор несколькими возможностями: интерфейсом на русском и украинском языке, стабильностью и высокой производительностью, подробной справочной системой. Кроме того, с ним идут свои эксклюзивные (и, как показала практика, лучшие) звуковой и графический плагины. Список «знакомых» ему игр (файл *project64.rdb*) насчитывает 820 записей, из них статус совместимых носят 578 и еще около 150 поддерживаются частично. Устанавливается эмулятор путем распаковки в выбранную папку. После запуска и выбора языка интерфейса можно сразу зайти в меню конфигурации и выбрать плагины. Рекомендуются «родные» аудио- и видеоплагины от Jabo (одного из авторов эмулятора), разве что в качестве плагина управления лучше взять более мощный NRage's Direct-Input V2. Все, что остается пользователю, – это выбрать в видеоплагине разрешение (остальные настройки по умолчанию спрятаны, поскольку потребность в них возникает крайне редко). Затем можно щелкнуть на пункт меню *Файл – Выбрать папку с играми* и запустить любую из списка.

Если Project64 вдруг не справился с поставленной задачей, возьмите NEmu64 или 1964. У последнего совместимых игр еще больше, чем у Project64, но реально добиться от него стабильной работы не так-то просто. Есть еще множество эмуляторов этой консоли: Apollo, Corn, Daedalus, TR64, Blade64, UltraHLE и его доработка SupraHLE, но они либо давно заброшены, либо работают из рук вон плохо.

GAMEBOY ADVANCE

Nintendo GameBoy Advance (или GBA) – совсем маленькая карманная консоль с LCD-дисплеем. Хотя архитектура и возможности ее довольно скромные, системные требования эмуляторов этой консоли и «старших» систем практически одинаковы. Большинству

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Где мне достать PSX BIOS?

Распространение BIOS PlayStation является незаконным. Более того, его можно легально использовать, только если у вас есть сама PlayStation. Так что не ищите его на крупных сайтах и не спрашивайте на форумах. Но в Internet, если уметь, вы найдете что угодно...

Где найти ROM- или ISO-файлы с играми?

Ответ будет аналогичным: распространение файлов с образами коммерческих игр, по сути, является обычным пиратством. Так что на серьезных ресурсах тоже не ищите их. Но копиями ROM-картриджей и ISO-образов дисков можно совершенно законно пользоваться, если у вас есть лицензионная версия игры.

Это вообще хоть в чем-то законно?

А вот сам процесс эмуляции, равно как и программы-эмуляторы, абсолютно легальны. Даже фирму Bleem! Sony не смогла засудить, а только лишь подорвать ее финансовое положение.

Как и чем сделать ISO-образ PSX-игры?

Подойдут утилиты ISOBuster, CloneCD или аналогичные. Нужно выбирать «сырой» (Mode2 2352B/sector с субканалами) режим чтения. Эмуляторы PSX также «дружат» с популярным виртуальным CD-ROM Daemon Tools.

Игра X не работает на эмуляторе Y. Что делать?

Стоит попробовать следующее:

- поменять настройки эмулятора и плагинов;
- взять другие плагины;
- взять другой эмулятор;
- полистать-таки документацию по эмуляторам и плагинам. Это поможет понять, как они работают и какая установка что делает;
- почитать «списки совместимости» (например, на сайте NGEmu);
- задать вопрос на соответствующих форумах, телеконференциях.

Чего не следует делать, так это просить или требовать что-либо от авторов эмуляторов – они занимаются этим в свободное время и ничего вам не должны.

Игра «тормозит». Что делать?

Для начала проверить ПК на соответствие минимальным требованиям. Чем слабее компьютер, тем больше сил придется потратить на настройку. Попробуйте снизить разрешение, отключить фильтрацию и сглаживание. Играм для Nintendo 64 на слабых системах хорошо помогает поднятие параметра *CPU Counter factor* (в Project64 называется «такт ядра») на 1–2 единицы. Поищите его в настройках.

Какой геймпад выбрать?

Хотя в некоторые игры, особенно портированные с ПК шутеры и, в меньшей степени, jRPG, можно без проблем играть на клавиатуре, все же приставочные игры делались в расчете на геймпад. Так что если вы планируете всерьез взяться за консольные игры, стоит задуматься о его приобретении. Это может быть PC-модель, желательно с вибрацией и аналоговым управлением (например, Thrustmaster FireStorm Dual Power Gamepad или Logitech Wingman RumblePad). Но самым оптимальным вариантом будет приобретение USB-переходника для подключения «родного» пада от приставки к ПК. Вместе с геймпадом такая покупка в онлайн-магазине обойдется в $40–50 за фирменную модель или $20–30 за «простую» (без учета стоимости доставки).

GBA-эмуляторов необходим процессор от 400 до 800 MHz (зато 3D-акселератор не нужен совсем). Сейчас их уже пару десятков: на Windows-платформе лидируют VisualBoy Advance, DreamGBA и BoyCott Advance (последний также портирован под Macintosh), кроме того, для Mac'ов есть эмулятор с веселым названием PlayBoy Advance. Мультиплатформенных Open Source эмуляторов, работающих, кроме Windows и DOS, на Linux, FreeBSD и прочих Unix'ах, тоже немало: Virtual GameBoy Advance, CinGB, GBE, GNGB, GnuBoy. Есть даже эмулятор GameBoy и GameBoy Color для сотовых телефонов Nokia 7650 (см. «Домашний ПК», № 3, 2003, «Мобильные игры») и Java-эмулятор с еще одним необычным названием Girlfriend Advance. Следует сказать, что эмуляторы GBA также совместимы и с более старыми играми для GameBoy и GameBoy Color. Рассказывать подробно об их установке и настройке вряд ли стоит, потому что трудностей это не представляет, а большая свобода выбора позволяет просто сменить один эмулятор на другой, если что-то не так.

ЧТО НАС ЖДЕТ В БУДУЩЕМ: ЭМУЛЯЦИЯ PLAYSTATION 2, DREAMCAST, XBOX, GAMECUBE

Последний год наблюдается значительное оживление в области эмуляции консолей NextGen. Так, появилось сразу два проекта эмуляторов Sony PlayStation 2 (PS2): PCSX2 и nSX2. Пока что они не запускают ничего, кроме бесплатных технологических «демок», и лучшим достижением в плане коммерческих игр является показ заставки Mortal Kombat Deadly Alliance. Многие части этих эмуляторов просто еще не готовы, например поддержки звука нет вовсе. Так что работы здесь хватает, и не стоит ожидать появления чего-то рабочего еще примерно год. Эмуляторы Sega DreamCast (DC) представлены тремя проектами: Dreamer, DreamEmu и Icarus. Активным сейчас является только последний. Его автор уже добился запуска более двадцати игр с приемлемым качеством изображения, но не очень хорошей производительностью: 12 FPS на AthlonXP 1700. До «заветных» 50–60 fps, как видите, далеко, и вряд ли тут сильно поможет дальнейшая оптимизация эмулятора. Так что желающим в будущем поиграть в DreamCast-игры на ПК придется «запастись» компьютером с частотой не менее 3 GHz, а для PS2-игр, скорее всего, потребуется еще больше. Тем не менее первые версии Icarus могут выйти уже этим летом, хотя на доработку уйдет еще много времени.

На этом фоне перспективы эмуляции Microsoft XBox выглядят куда лучше. Так как его архитектура очень близка к ПК, многие устройства, особенно процессор, эмулировать просто не нужно. По сути, разработчик CXBX – первого проекта в этой области – не ставит перед собой цель эмулировать приставку как устройство, а лишь пытается эмулировать программное окружение, т. е. версию Windows для X-Box. Он надеется получить рабочие версии к концу лета.

Что же касается Nintendo GameCube, то... есть один эмулятор под названием gCubix (*benjamin.francois.free.fr/artwork/gcubix*). «Работает» он на десятках платформ – от x86 PC до мобильных телефонов и Internet-холодильников... Как вы, наверное, догадались – это подделка. Так что желающим запускать игры для данной приставки на ПК придется еще подождать. ■



Shenmue на эмуляторе Icarus (Dreamcast)

С ЧЕГО НАЧАТЬ

Final Fantasy VI – Final Fantasy IX (PSX)
Наверное, самая известная jRPG-серия. Напомним, что на ПК были портированы только VII и VIII части, причем «семерка» – весьма посредственно.

Silent Hill (PSX)
Первая часть этой культовой игры жанра survival horror так и не была перенесена на ПК. В то же время по атмосферности и играбельности она оказывается даже лучше своего продолжения (вышедшего не так давно и на ПК).

Gran Turismo (1 и 2) (PSX)
Первые две части этой знаменитой серии реалистичных автогонок также не были портированы на ПК.

Tekken 3 (PSX)
Несмотря на свой возраст, этот отличный файтинг по-прежнему имеет массу поклонников. Кстати, знакомство автора с играми для PlayStation началось именно с него.

Super Mario 64 (N64)
Старый знакомый сантехник Марио – визитная карточка Nintendo – теперь и в 3D.

Conker's Bad Fur Day (N64)
Красивая и невероятно смешная arcade/adventure с черным юмором от английской фирмы Rare. Без преувеличения шедевр!

Perfect Dark (N64)
Еще один продукт Rare – шпионский 3D-action от первого лица с очень хорошей графикой. Чем-то напоминает Deus Ex.

Все для редактирования цифровых снимков: обзор фоторедакторов

Ростислав Панчук

Первая проблема, с которой сталкивается новоиспеченный владелец цифровой камеры, – обработка полученных изображений и экспорт отредактированных снимков (в виде цифровых фотоальбомов, для публикации на Web-сайте, пересылки по e-mail и т. д.). А выбор ПО, на первый взгляд, не так уж и велик – либо дорогие и неповоротливые Adobe Photoshop/Corel PhotoPaint, использующиеся в таком случае едва ли на десятую часть своих возможностей, либо убогий Paint, практически непригодный для серьезной работы. К счастью, «средний класс» фоторедакторов довольно широк, а их функциональности с лихвой хватает для нужд фотолюбителя при более чем умеренной цене, а то и совершенно бесплатно.

PHOTOMEISTER 1.34

★★★★☆

Shareware

(30 дней trial, регистрация – $39,95)

Разработчик Paessler GmbH

Web-сайт www.photomeister.com

Размер загружаемого файла 4,96 MB

URL www.getafile.com/cgi-bin/merlot/get/paessler/photomeister.zip

+ Широкие «презентационные» возможности; сравнительно невысокая цена

– Мало функций по редактированию снимков

! Неплохая программа для обработки и экспорта цифровых фотографий

Этот фоторедактор как нельзя лучше описывается модным нынче лозунгом цифрового фото – «Import, improve, impress» (по аналогии с известным изречением от Apple – «Rip, mix, burn»). Итак, PhotoMeister позволяет загружать фотографии из цифровой камеры или карты памяти, а также создавать фотоальбомы из уже обитающих на жестком диске изображений. Довольно приятен и набор функций для элементарного редактирования неудачных снимков. Очень удобно реализована опция по удалению эффекта «красных глаз» – пользователю достаточно лишь обвести рамкой нужный участок фотографии и кликнуть мышкой по зрачку. В «зашумленных» фотографиях легко убрать образовавшиеся во время съемки артефакты, а также «подправить» освещение и баланс цветов. Разумеется, присутствуют и возможности «размытия» или повышения четкости снимка, поворот его вокруг оси, обрезание краев и добавление рамки к изображению.

PhotoMeister работает и в режиме пакетного редактора, позволяя экспортировать фотографии заданных формата, размера и компрессии (для формата JPG), что важно для их унификации или, скажем, размещения на персональном Web-сайте. Особенно широки «презентационные» возможности PhotoMeister: отредактированные фото можно прямо из программы отправить по электронной почте через MS Outlook (с The Bat!, к сожалению, не сложилось...), создать на их основе фотоальбом либо же PDF-архив и тут же загрузить его на Web-сайт или записать на CD. Есть и более экзотические функции вроде создания скринсейверов или фотоальбомов для PDA. Если же по каким-то причинам вам не хватает возможностей программы, к ней легко подключить любой внешний фоторедактор (например, тот же Photoshop) для более серьезной работы над снимками.



Хорошие «презентационные» возможности, но как редактор «слабоват»

PAINT SHOP PRO 7.04

★★★★★

Shareware

(30 дней trial, регистрация – $99)

Разработчик Jasc Software

Web-сайт www.jasc.com

Размер загружаемого файла 30,1 MB

+ Значительное количество функций для работы с фотографиями и не только

– Большой размер загружаемого файла; высокая цена

! Отличный выбор для редактирования цифровых снимков

Ярчайший пример эволюции программы «от солдата к маршалу». То, что начиналось как маленький и удобный графический конвертер, постепенно переросло в весьма «навороченный» фоторедактор, составляющий реальную альтернативу Adobe Photoshop. Что же умеет Paint Shop Pro?

Начальный этап редактирования цифровых фотографий (кстати, в программе есть функция загрузки прямо из цифрового фотоаппарата) – это, несомненно, цветокоррекция. Здесь можно воспользоваться как автоматической регулировкой баланса и насыщенности цветов, так и ручным режимом, позволяющим настроить нужный цвет вплоть до требуемого оттенка. Есть и инвертирование цветов (т. е. создание негатива), перевод фото в ч/б и даже... снятие скриншотов, не говоря уже о пресловутом эффекте «красных глаз». Последняя функция реализована очень элегантно и не только быстро решает эту проблему, но и дает возможность подобрать нужный цвет сетчатки глаза, искаженной при съемке. Удачно выполнена и Clone Tool, позволяющая быстро и удобно копировать требуемые объекты



Отличный фоторедактор с единственным недостатком – высокой ценой

IMAGEFORGE PRO 3.36

★★★★★

Shareware
(20 дней trial, регистрация – $28,95)
Разработчик CursorArts Company
Web-сайт www.cursorarts.com
Размер загружаемого файла 5,27 MB
URL www.cursorarts.com/download/imf_pro.zip

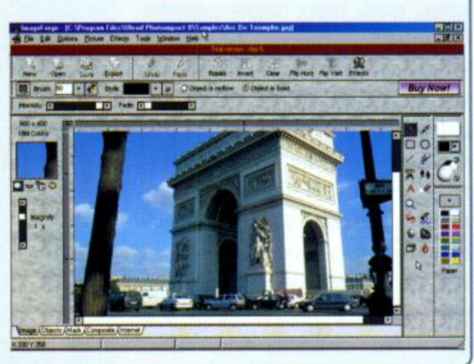
+ Отличная функциональность, сравнительно невысокая цена

– Неудачно реализованная опция по снятию эффекта «красных глаз»

! «Домашний» фоторедактор

Интересный продукт от компании CursorArts, известной прежде всего своей популярной программой для создания и редактирования пиктограмм IconForge. Радует набор функций – коррекция баланса и насыщенности цветов, значительное количество разнообразных эффектов, снятие скриншотов и др. Правда, опция по ликвидации эффекта «красных глаз» здесь реализована намного хуже, чем в PSP, и в определенных случаях (например, если у человека прищуренные глаза) требует дополнительного редактирования. Фотографии можно снабдить 3D-объектами и 3D-текстом и создавать на их основе фотоальбомы, слайд-шоу, анимации и скринсейверы. Интересно, что при работе со снимком программа также преобразует его в «многослойный», но такая структура не имеет ничего общего с концепциями PhotoShop и Paint Shop Pro. Ретуширование и оптимизация изображения осуществляется в Image Layer, текст, фигуры и другие векторные объекты хранятся в Objects Layer, а их слияние (равно как и других рисунков) с основным снимком – в Composite Layer. Кроме того, можно менять как фон картинки, так и «врисовывать» в нее другие объекты или фото.

ImageForge также позволяет конвертировать группы файлов шести наиболее популярных форматов (jpg, gif, tif, bmp, pcx, png), что удобно при работе с большими массивами информации. В общем, явных недостатков у программы нет, а широкая функциональность и довольно разумная цена делают ее удачным выбором для фотолюбителя.



или «врисовывать» в кадр другие рисунки. Но наибольший восторг вызывает Effect Browser, предлагающий пользователю более 80 функций для оптимизации (добавить эффект освещения, «волны», размыть или обострить черты) или стилизации фото «под старые газеты», рисунок карандашом, литографию и т. д. Ну, а для изображений с геометрическими искажениями пригодятся функции по минимизации оных.

Кстати, собственный формат Paint Shop Pro, как и его именитого коллеги, тоже многослойный, что открывает широчайшие перспективы для более тонкой работы над фотографиями. Готовый отредактированный снимок можно заключить в красивую рамку и/или снабдить водяными метками для защиты авторских прав фотографа. Ну и, конечно, «коньком» PSP остается качественное конвертирование графических файлов (поддерживается более 30 форматов). Да, и наверняка к тому времени, когда вы будете читать эти страницы, на сайте программы появится ее финальная 8-я версия с ворохом новых функций и возможностей.

VCW VICMAN'S PHOTO EDITOR 7.2



★★★☆☆ (базовая версия)
★★★★☆ (Pro–версия)

Freeware (версия Pro – $29,95)
Разработчик VicMan Software
Web-сайт www.photo-editor.net
Размер загружаемого файла 4,7 MB

+ Поддержка плагинов Photoshop; получение изображений со сканера; возможность создания собственных фильтров

– Неудобный интерфейс; бесплатная версия чересчур «урезана»

! Ничего особенного, приемлемую функциональность можно получить лишь в версии Pro

«Облегченный» бесплатный вариант старшей Pro-версии программы. Ничего экстраординарного в ней обнаружить не удалось, хотелось бы разве что отметить возможность получения фото со сканера и поддержку большинства Photoshop-совместимых плагинов. А так все стандартно – коррекция гаммы (реализация очень оригинальная, но не совсем удобная), регулировка контраста, яркости и насыщенности цветов. Есть и трансформация снимков, а также фильтры, но их количество невелико – с теми же PSP или ImageForge не сравнить. Стоит еще упомянуть и о более интересных функциях вроде добавления собственных фильтров или автоматического выделения участков одинакового цвета для комфортной работы со снимками. К сожалению, приятные впечатления от программы нивелируются из-за значительного количества ограничений в бесплатной версии (так, нельзя открыть более чем два рисунка одновременно, размер фотографий не должен превышать 1000 × 1000 пикселов, недоступны опции «клонирования» предметов) и довольно неудобного интерфейса. В итоге



Бесплатная версия чересчур сильно «урезана» в возможностях

ULEAD PHOTOIMPACT 8.0

★★★★★

Shareware

(30 дней trial, регистрация – $79,95)

Разработчик Ulead Systems

Web-сайт www.ulead.com

Размер загружаемого файла 44 MB

+ Все, что нужно для фотографа

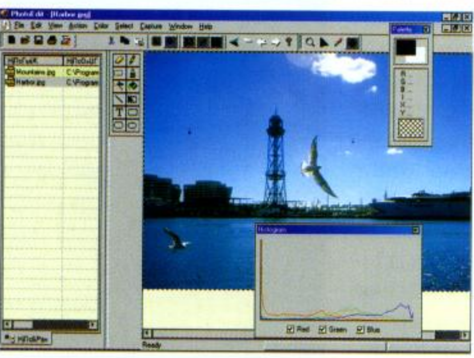
– Большой размер загружаемого файла

! Лучшая программа для редактирования и обработки фотоснимков

Заведомый победитель этого обзора не нуждается в особом представлении, и лишним доказательством тому является его широкая популярность среди пользователей. Пожалуй, по количеству функций и возможностей с ним может сравниться лишь Photoshop. Элегантный и красивый интерфейс, как и присутствие удобных «горячих клавиш» для наиболее частых операций, достойны высших похвал. Интересно, что, несмотря на наступающую революцию в лице цифровых камер, разработчики из Ulead не забывают и о владельцах пленочных фотоаппаратов. Ярким примером последнего служит продуманный мастер постпроцессинга отсканированных снимков, позволяющий навсегда забыть о рутинной работе по их «шлифовке». Если же опции по автокоррекции изображения по каким-то причинам не сумели превратить снимок в шедевр фотоискусства, к услугам пользователя вся мощь возможностей EasyPalette. С их помощью легко подобрать нужный фон, плавный переход цветов, стиль, добавить «спецэффекты» (облака, дым, дождь, огонь, снег), подретушировать фотографию (изменить цвет кожи, «утеплить»/«остудить» тона, размыть или же заострить черты) и подобрать для нее рамку, а также применить множество других трансформаций и фильтров. Так как каждая функция EasyPalette наглядно проиллюстрирована, то «метод тыка» здесь отпадает сам собой, что экономит кучу времени. К сожалению, в trial-версию PhotoImpact не включены файлы справки и примеров, но их можно загрузить отдельно с помощью встроенной update-утилиты.

Любая операция над снимком, будь то банальная цветокоррекция или деинтерлейсинг «захваченных» с экрана телевизора изображений, выполняется легко и быстро. Кроме того, дополнительные подменю позволят вам выбрать требуемый инструмент с учетом специфики объекта, что делает снимок еще более естественным. Добавьте к этому множество самых разнообразных эффектов, широкую интеграцию с Web, в том числе и создание Web-страницы, работу в режиме пакетного редактора, возможность печати этикеток для дискет, CD, VHS, баджей и др. на всевозможных носителях – больше желать просто нечего. Несомненно, PhotoImpact – лучшая программа в своей категории и необходимый атрибут в арсенале каждого фотографа.





Неплохой по возможностям бесплатный редактор, но интерфейс никуда не годится

порекомендовать VicMan's Photo Editor можно разве что нетребовательным пользователям для элементарной работы над снимками.

PHOTOEDIT 1.6

★★★★☆

Freeware

Разработчик PDFImage

Web-сайт www.pdfimage.com/photoedit/index.htm

Размер загружаемого файла 1,33 MB

URL www.pdfimage.com/photoedit/photoedit_setup.exe

+ Бесплатный; поддержка 38 основных форматов графических файлов; маленький размер

– Отвратительный интерфейс; возможны проблемы при отображении шрифтов меню

! Программа неплохая, но интерфейс просто ужасен

Еще один приличный бесплатный фоторедактор. PhotoEdit занимает небольшой объем на жестком диске, поддерживает 38 основных форматов графических файлов и конвертирует их между собой, а также позволяет сканировать и загружать фото с цифровых камер прямо из окна программы. К услугам пользователя 25 дополнительных эффектов, возможность создания анимированных GIF на основе нескольких изображений, а также оптимизация снимков. В общем, довольно неплохо, но отвратительный интерфейс и проблемы с отображением шрифтов в меню не способствуют особой популяризации программы. Вот что действительно может быть востребовано, так это функция по снятию скриншотов, делающая PhotoEdit бесплатной альтернативой HyperSnap.

Кстати, на сайте программы всего за $580 доступен ее исходный код – для создания собственных приложений на ее основе и других не менее полезных вещей.

STREAMACTION 1.0 BETA

★★★★☆

Freeware

Разработчик fCoder

Web-сайт www.streamaction.com

Размер загружаемого файла 4,96 MB

URL www.streamaction.com/download/streamaction.exe

+ Бесплатный; множество эффектов; интеграция с Windows; позволяет автоматизировать работу с большими количествами файлов

– Отсутствие функций редактирования изображений

! Незаменимая программа для пользователей, работающих с большими количествами файлов

Бесплатный (по крайней мере, на время бета-тестирования) пакетный графический редактор, незаменимый при работе с большим количеством файлов. StreamAction позволяет составить набор определенных операций (вращение, масштабирование, обрезание краев, фильтры, добавление водяных знаков, конвертирование из одного формата в другой и т. д.), а затем быстро его применить для любого количества картинок. Всего в программе доступно более 40 эффектов по оптимизации и ретушированию фото. StreamAction также интегрируется в контекстное меню Windows наподобие популярного пакета ACDSee mPower Tools и позволяет просматривать графические файлы с помощью правой кнопки мыши, что очень удобно. Единственным сколько-нибудь важным недостатком программы я бы назвал отсутствие функций по редактированию фотографий, но в данном случае они попросту не нужны. ■

StreamAction – незаменимая вещь при обработке большого количества изображений

Наполним музыкой сердца, Yo!

Денис Гапонов

Многофункциональные и при этом простые в использовании продукты eJay давно стали культовыми среди любителей создавать свою музыку на компьютере. С их помощью можно «клепать» хиты за считанные минуты.

HIP-HOP EJAY 4

★★★★★

Разработчик eJay

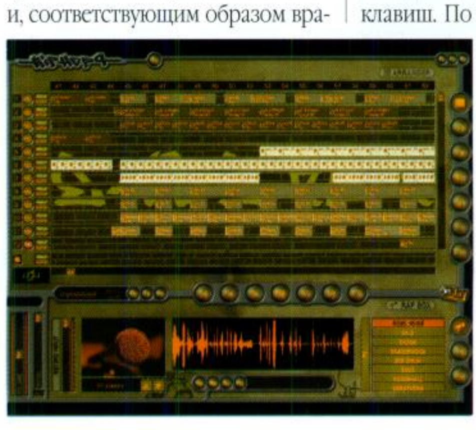
Издатель Empire Interactive/«Акелла»/«Мультитрейд»

При запуске этой программы вас ждет приятный сюрприз – отличный видеоролик в стиле hip-hop. Новый Hip-Hop eJay в целом похож на своих «предков» – та же FX Studio с вокодером, те же Drum Matrix, Mixer и Booster, но все-таки есть и некоторые очень интересные дополнения и нововведения.

Начнем с того, что увеличено количество сэмплов – теперь их 4000, причем самых различных стилей: Nu Skool, Old Skool, Freestyle, Rap, R&B и другие. Количество дорожек возросло до 48. Но даже не это главное. Существенным новшеством является Scratch Box, где любой начинающий может в два счета делать скрэтчи с помощью мыши, подобно тому как профессиональный ди-джей производит это руками. В Scratch Box имеются две виртуальные пластинки: левый винил используется для воспроизведения вашего микса, правый – для скрэтчинга. Все, что требуется для получения данного эффекта, – лишь щелкнуть мышью на правой пластинке и, соответствующим образом вращая ее, добиться нужной степени искажений в реальном времени. Для регулировки соотношения уровней громкости микса и скрэтча следует применять Crossfader. Если же создание собственных скрэтчей вас не привлекает, то активизируйте Autoscratch и выберите любой доступный рисунок искажения.

Порадовал и Rap Box. Он придется по душе тем, кто считает, что слова в рэпе не менее важны, чем музыка. Такой программный модуль обеспечивает начитку своего текста – и это важно, так как при использовании «местных» немецких вокальных сэмплов композиция становится только хуже. Новая функция напоминает запись вокала на отдельную дорожку, хотя возможностей в Rap Box куда больше. Ваш текст, как всегда, будет храниться в разделе Record в формате WAVE, откуда его можно переносить в любое место микса. К такому сэмплу легко применять специальные стилевые эффекты.

Зная, что одним из самых главных атрибутов hip-hop-культуры является граффити, разработчики изобрели Tag Generator, который позволяет «бомбить» виртуальные стены простым нажатием клавиш. По сути, Tag Generator – это текстово-графический процессор, где можно выбирать шрифты (в наличии три реально существующих стиля граффити), отдельно редактировать каждую букву (изменять ее цвет, размер и форму), задавать фон. Ряд бэкграундов поставляется вместе с программой, но легко загрузить и любой другой файл типа *.bmp. После завершения работы над своим «шедевром» вы можете использовать его в качестве фонового рисунка в основном окне программы.



В новой версии Hip-Hop eJay 4 увеличено количество сэмплов, добавлен модуль Rap Box и многое другое



Интерфейс House eJay является переработанным вариантом Hip-Hop eJay

Если говорить об остальных функциях, то они стали более «навороченными». Например, в FX Studio теперь намного больше возможностей для обработки сэмплов. С помощью Groove Generator легко создавать drum loops, полностью имитируя барабанную установку. Time Stratcher отныне способен варьировать темп сэмплов, не изменяя при этом тембр. Однако по-прежнему нет редактора сэмплов.

Кроме того, в Hip-Hop eJay 4 импортируется музыка в формате MP3, а также экспортируются готовые миксы в WAV-файлы. Для сравнения созданной композиции с другими уже знакомая кнопка WWW отправит вас к чартам официального сайта программы. Ну а те, у кого возникнут какие-либо трудности при работе с этим музыкальным редактором, смогут воспользоваться справочной системой на русском языке.

HOUSE EJAY

★★★★☆

Разработчик eJay

Издатель Empire Interactive/«Акелла»/«Мультитрейд»

Наконец-то почитатели таких известных программ, как Hip-Hop eJay и Dance eJay, смогут попрактиковаться в создании музыки House. В основе House eJay лежит все тот же интерфейс, давно знакомый пользователям двух вышеупомянутых музыкальных конструкторов. Но теперь вам придется работать с сэмплами стилей vocal&deep, progressive, filtered, disco house и garage, коих в программе 3000. Знатокам этого жанра будет приятно узнать, что в продукте также представлены 50 эксклюзивных сэмплов от популярных британских ди-джеев Phats & Small. Кстати, информацию об их творчестве можно прочесть в справочной системе.

Ничего кардинально нового в интерфейсе программы нет. В сравнении с Hip-Hop eJay 4 функций стало поменьше, разве что присутствует Animator, знакомый по Dance eJay (как мы видели выше, в Hip-Hop 4 его благополучно заменяет Tag Generator). Кроме того, House eJay содержит вдвое меньшее число дорожек – лишь 24.

После «болотных» оттенков Hip-Hop eJay 4 красочные и слегка угловатые элементы интерфейса House eJay слегка непривычны. Необычным является и тот факт, что все сортировки сэмплов почему-то производятся в обратном направлении, т. е. снизу вверх. К тому же названия маленьких сэмплов отображаются не полностью, из-за чего усложняется поиск необходимых элементов.

В целом приятно, что появился этот продукт, однако хочется верить, что в ближайшее время функций в нем станет побольше. ■

Качество превыше всего: выбираем и настраиваем ЭЛТ-монитор

Тарас Олейник

Пожалуй, ни одно серьезное тестирование ЭЛТ-мониторов не обходится без программы Nokia Monitor Test, ставшей уже стандартом де-факто в этой области. Чем же так хороша и удобна данная программа, что ее используют и инженеры Тестовой лаборатории, и профессионалы в области дизайна, и, наконец, даже обычные пользователи? Чтобы ответить на этот вопрос, давайте вместе попробуем с ее помощью выбрать, настроить и протестировать новый ЭЛТ-монитор.

Может возникнуть еще один вопрос – а зачем, собственно, вообще *выбирать* монитор, если уже известны результаты тестирования? Но реальность такова, что ЭЛТ-мониторы одной модели подчас могут весьма отличаться друг от друга качеством изображения. По большей части, величина этой разницы лежит на совести отдела технического контроля конкретного производителя, устанавливающего соответствующие нормы и допуски. Кроме того, монитор – достаточно сложное устройство, на которое вполне могут негативно повлиять условия перевозки и хранения, поэтому иногда выбирать его при покупке все же имеет смысл. Приступим?

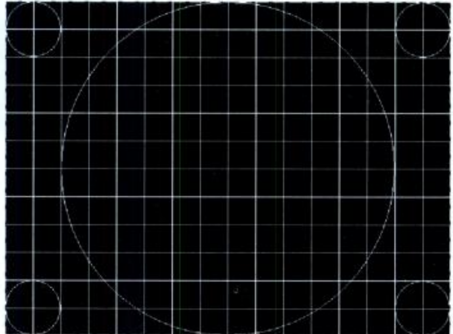


Рис. 1. Экран настройки геометрии. Линии должны быть прямыми, окружности – круглыми, расстояние между линиями – равным

ПОДГОТОВКА

Для начала с помощью апплета *Дисплей* в *Панели управления* Windows установим необходимый видеорежим. Для 17-дюймовых мониторов это обычно 1024 × 768 точек (иногда 1280 × 1024), для 19" – 1280 × 1024 (1600 × 1200) и т. д. Глубину цвета при этом нужно выбрать *24* либо *32 бита*, но не меньше. Там же, нажав на кнопку *Дополнительно* и перейдя на вкладку *Монитор*, следует установить желаемую частоту обновления экрана – оптимальными считаются частоты 85 Hz и выше, но задавать значения более 100 Hz обычно особого смысла нет. Кстати, раз уж вы открыли данный апплет, будет совсем не лишним заодно обратить внимание и на то, какая именно видеокарта установлена в компьютере, к которому подключен монитор, – это играет важную роль для определенных тестов.

Устройству, которое только что вытащили из коробки, принесенной со склада, необходимо дать прогреться. Оптимальным считается прогрев в течение 20 минут, хотя это и не всегда возможно. Но в любом случае приниматься за настройку монитора раньше, чем через 5–7 минут после включения, не рекомендуется из-за достаточно существенного влияния температуры на работу управляющих цепей.

Перед началом настройки необходимо сбросить установки к заводским по умолчанию (на тот случай, если их кто-то уже успел изменить) и размагнитить ЭЛ-трубку. Для этого в OSD-меню монитора последовательно вызовите пункты *Сброс* (варианты – *Recall*, *Reset*, *Factory Preset* и т. д.) и *Размагничивание* (*Degauss*).

Теперь можно приступать к основным настройкам. Запустите Nokia Monitor Test, и вы увидите на экране главную калибровочную таблицу. С ее помощью можно произвести первичную регулировку практически всех самых важных параметров монитора, но для более тонкой настройки дополнительно предусмотрены один или несколько калибровочных экранов, вызываемых щелчком на соответствующей пиктограмме.

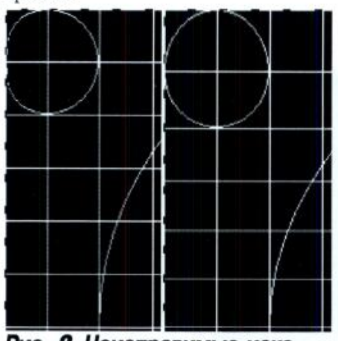


Рис. 2. Неисправимые искажения геометрии – вертикальная и горизонтальная нелинейности изображения

НАСТРОЙКА И ПРОВЕРКА ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ПАРАМЕТРОВ ИЗОБРАЖЕНИЯ

С помощью OSD-меню монитора картинку надо растянуть почти на всю площадь видимой поверхности экрана, при этом оставьте небольшие поля в 3–7 мм. С помощью регулировок монитора *Позиция*, *Размер*, *Параллелограмм*, *Трапеция*, *Вращение*, *Подушечность*, *Балансировка*, *Линейность* и *Углы* нужно постараться добиться ровной прямоугольной формы внешней рамки изображения. Перейдя в режим *Geometry* программы Nokia Monitor Test (рис. 1), можно визуально оценить, что же у вас получилось и насколько корректно справляется с этой задачей монитор. Окружности на экране должны быть действительно круглыми (а не такими, как на рис. 2), вертикальные линии – прямыми, а расстояние между ними – одинаковым. Хорошую службу в данном тесте сослужит линейка (только не используйте металлические, чтобы не повредить покрытие кинескопа), а за неимением таковой – обычный лист бумаги формата А4 с ровными краями.

Однако хотелось бы обратить ваше внимание на несколько весьма существенных моментов. Во-первых, ЭЛТ-мониторов, которые отображали бы идеальную с точки зрения геометрии картинку, практически не существует. Если вам нужна безукоризненная ровность линий и линейность изображения по всей площади экрана, лучше подумайте о LCD-дисплее, у которого геометрические искажения отсутствуют в принципе. Кроме того, чем меньше диагональ (и соответственно цена) приобретаемого монитора, тем больше шансов, что вам придется просто смириться с его неидеальностью.

Во-вторых, точная настройка геометрии часто является весьма нетривиальной задачей даже для специалиста. Поэтому необходимо различать геометрические искажения, поддающиеся дальнейшей коррекции, и, так сказать, «клинические случаи», исправить которые невозможно в принципе. К последним относятся прежде всего «провисания» горизонтальных линий к центру экрана (рис. 3), прогиб вертикальных ли-

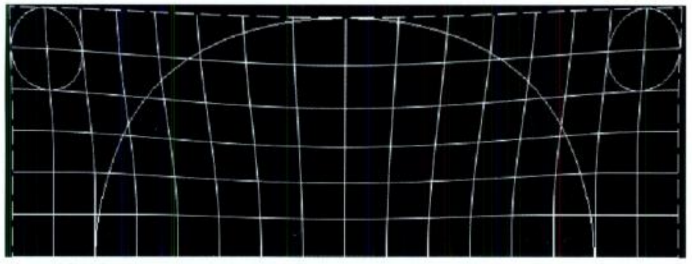


Рис. 3. Неисправимые искажения геометрии – «провисание» горизонтальных линий к центру экрана

ний к центру при строго ровных вертикалях внешней рамки и центра, S-образные искажения рамки изображения (рис. 4) и любые «локальные» артефакты ЭЛ-трубки. Практически все прочие искажения обычно можно свести к минимуму с помощью тщательной настройки.

НАСТРОЙКА ЯРКОСТИ И КОНТРАСТНОСТИ

Эти параметры – также одни из важнейших для комфортной работы с монитором. Вызовите тестовое изображение *Brightness and contrast*.

Яркость определяет точку (уровень) черного цвета на экране монитора, контраст же устанавливает величину разности между темными и светлыми цветами, таким образом определяя вместе с яркостью точку (уровень) белого. При этом замечено, что использование низкого уровня контрастности предотвращает излишнюю усталость глаз (особенно это актуально для LCD-мониторов, обычно выдающих очень контрастное изображение). А высокий уровень яркости может негативно сказываться на качестве фокусировки, поэтому различные технологии усиления яркости типа MagicBright, BrightView, Highlight Zone и т. д. не рекомендуется использовать при работе с текстом.

Для начала советуем установить яркость на 50%, а контрастность – на 100%. Далее следует выставить такой уровень яркости, при котором уже станет заметна черная граница между темными прямоугольниками «3%» и «4%». Контрастность обычно выбирается «по вкусу» – при работе с текстом ее рекомендуется снижать, а в играх, работе с фото и при просмотре фильмов – наоборот, повышать. По окончании регулировки переключите Nokia Monitor Test в режим *Readability* и оцените, насколько комфортно читается обычный и инверсный текст в центре экрана.

НАСТРОЙКА/ПРОВЕРКА ФОКУСИРОВКИ И СВЕДЕНИЯ ЛУЧЕЙ

Данные регулировки относятся уже к более «продвинутым» и на бюджетных моделях мониторов обычно отсутствуют. Тем не менее проверить, как монитор справляется с этими тестами, все равно необходимо.

Белый цвет на мониторе формируется совмещением трех цветовых составляющих – красной, зеленой и синей. От того, насколько точно отклоняющая система кинескопа сможет «нацелить» соответствующие электронные лучи, существенно зависят читаемость и вид тонких белых и черных линий (в том числе – текста).

Качество фокусировки определяется тем, насколько узкий электронный луч удастся сформировать электронике монитора. Чем уже луч, тем четче выглядят мелкие детали изображения.

Перейдите в режим *Focus* (рис. 5) и присмотритесь к крестам и буквам «m» и «E». Картинка должна быть четкой как в центре, так и в углах монитора – на многих моделях фокус

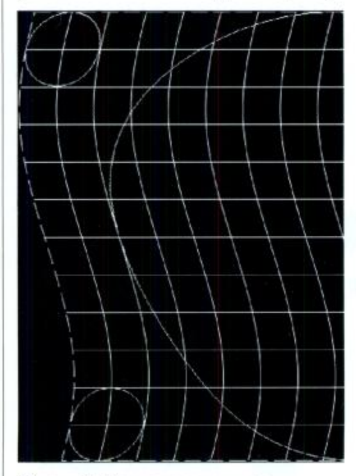


Рис. 4. Неисправимые искажения геометрии – S-образные искажения

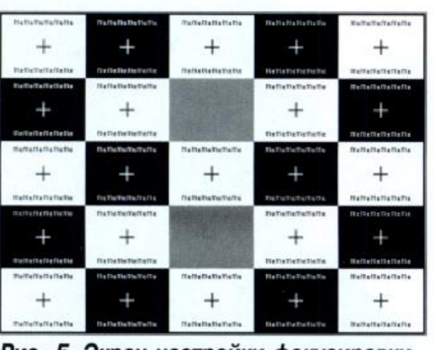


Рис. 5. Экран настройки фокусировки. Двойные линии крестов и букв «m» и «E» должны быть четкими по всей площади экрана

в центре гораздо лучше, чем в углах. Черные и белые двойные линии не должны расплываться (рис. 6) или иметь цветные кромки (рис. 7). Некоторую помощь при настройке может оказать увеличительное стекло, или лупа (2×, 4×).

Опять же хотим предостеречь от излишнего педантизма в отношении этих параметров. ЭЛТ с апертурной решеткой, например Sony Trinitron или Mitsubishi Diamondtron (их легко узнать по одной или двум горизонтальным нитям натяжения, проходящим через весь экран и обычно хорошо заметным на белом фоне), из-за особенностей своей конструкции не могут четко отображать тонкие вертикальные линии толщиной в 1 пиксел. Тем не менее у них есть масса других преимуществ перед трубками с теневой маской – в частности, плоская трубка и более насыщенное и контрастное изображение.

Для оценки качества сведения лучей можно также использовать режим *Convergence*. На первых четырех экранах вы должны видеть решетку, формируемую тонкой одноцветной линией. При наличии нарушения сведения становятся видимыми цветовые компоненты, из которых она состоит. Последний экран данного режима (рис. 8) позволит более точно определить величину несведения, если таковое имеется, – полпиксела, целый пиксел, больше пиксела. При этом несведение на один пиксел считается еще приемлемым.

Оценка и настройка фокусировки и сведения – одни из самых сложных процедур при тестировании монитора. Здесь обязательно необходим как практический опыт таких работ, так и наличие видеокарты, заведомо выдающей качественный сигнал (а их, увы, не слишком много – почти все дешевые, и onboard-видеокарты для этой цели не подходят). Профессионалы в сфере 2D-графики традиционно отдают предпочтение картам компании Matrox как признанным эталонам в данной области.

Тем не менее, если вы затрудняетесь в выборе между разными или схожими моделями от различных производителей, сравнение этих параметров поможет вам определиться.

ПРОВЕРКА «HIGH VOLTAGE»

Тест предназначен для проверки качества цепей питания монитора. Большие яркие области изображения нагружают источник высокого напряжения, что может привести к общему снижению напряжения и, соответственно, локальному увеличению масштаба картинки на экране.

На первом экране данного теста (рис. 9) обратите внимание на форму вертикальных линий внешней рамки. При переключении белых областей они могут изгибаться, при этом напротив черных областей – внутрь, напротив белых – наружу. Чем меньше заметен такой изгиб, тем лучше. На втором экране оценивается, насколько «прыгает» изображение – в идеале позиция внешней рамки изменяться не должна.

Ценность приведенного показателя в «реальной жизни» не так велика, как, скажем, фокусировки и сведения лучей, но он косвенно может служить свидетельством общего качества конструкции монитора.

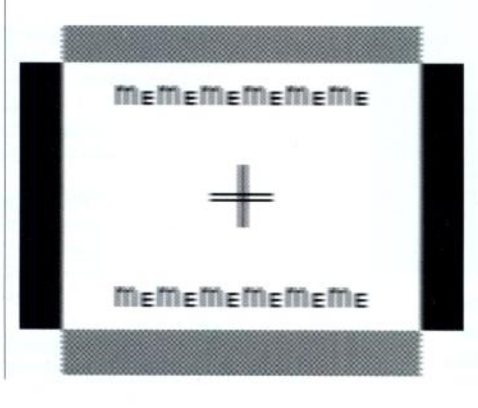


Рис. 6. Некачественная фокусировка, «мыло». Может быть вызвана подключением к видеокарте, формирующей некачественный видеосигнал

ПРОВЕРКА НА НАЛИЧИЕ МУАРА

Муар (moire) – это узор, возникающий в определенном экранном разрешении при интерференции между маской ЭЛ-трубки и изображением. Муар может появляться на любых мониторах, но больше всего ему подвержены экземпляры с хорошей фокусировкой.

Экраны этого теста позволяют оценить и (при наличии таких регулировок в OSD-меню монитора) попытаться устранить возникающий муар. При этом учтите, что чаще всего регулировка *Устранение муара* (*Moire Cancelation*) отрицательно влияет на фокусировку, поэтому после исчезновения муара не забудьте снова проверить качество фокуса.

Кроме того, как мы уже отмечали, кинескопы с апертурной решеткой в силу своей конструкции не лучшим образом отображают тонкие вертикальные линии, поэтому не пугайтесь цветных разводов на соответствующем экране.

ПРОВЕРКА НА ЧИСТОТУ ЦВЕТОВ

Цель теста *Colors* – убедиться в отсутствии цветовых и яркостных искажений («облаков») по всей площади экрана. В ряде моделей ЭЛТ-мониторов предусмотрена регулировка *Равномерность цвета* (*Color Purity*), но пользоваться ею следует аккуратно. В конце этого теста вы можете оценить чистоту черного и белого цветов, а также граничный переход между ними – на некоторых трубках вокруг белого квадрата возникает достаточно заметный ореол, вызванный преломлением света в толстом стекле трубки. Кроме того, на данном экране удобно оценивать качество антибликового покрытия (от этого напрямую зависит комфорт работы с монитором) и «черноту» черного цвета – чем он темнее, тем более контрастными и насыщенными будут выглядеть цветные изображения – игры, фильмы и т. д.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Из всех параметров не рассмотренными остались, пожалуй, только настройки цветовой температуры. Белый цвет (и вся палитра цветов) на мониторе может быть разных оттенков –

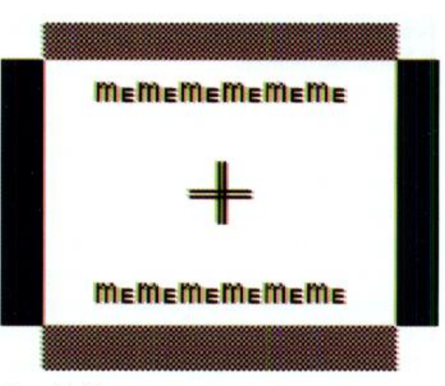
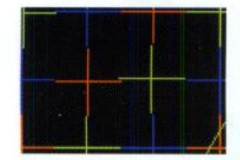


Рис. 7. Некачественное сведение лучей. Черно-белые переходы и тонкие линии не должны иметь цветных ореолов

«холодного» и «теплого». Зависит это от соотношения между красной/зеленой/синей цветовых составляющих, а измеряется данный показатель чаще всего в кельвинах. При этом 9300 К соответствуют «холодной» гамме, а 6500 К – «теплой».

Установка цветовой температуры (для «домашних» применений) – вопрос вкуса. Кроме этого, иногда пользователю предоставляется возможность вручную отрегулировать баланс красной/зеленой/синей составляющих, чтобы «подогнать» оттенок белого цвета под условия внешнего освещения – считается, что при освещении лампами накаливания нужно устанавливать более «холодную» гамму, а если у вас флуоресцентные светильники – более «теплую».

Ну и наконец, как бы хороша ни была программа Nokia Monitor Test, все же не стоит при настройке полагаться исключительно на нее. Запустите любимый тексто-



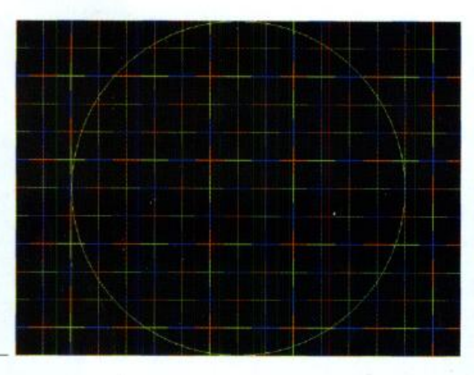


Рис. 8. Экран для оценки величины несведения лучей. На стыках цветных линий не должно быть изломов

вый редактор, оцените читаемость текста в нем, возьмите с собой файл с хорошо знакомым вам фото, чтобы увидеть, как оно будет выглядеть на новом дисплее. Помните также и о том, что человек обычно через некоторое время привыкает к конкретному монитору, и изображение на другом будет поначалу казаться ему «чужим».

ВООРУЖЕН? ТОГДА ПРЕДУПРЕЖДАЕМ...

Для начала – несколько слов в защиту тех, кто продает мониторы. Компании-продавцы и магазины-салоны иногда по-разному реагируют на просьбы типа «а вынесите-ка сразу штуки три, чтобы я мог выбрать!», и можно понять почему. Особенно это касается бюджетных моделей, которые, естественно, чаще всего представляют собой компромисс между качеством и ценой. Автор данной статьи лично сталкивался и с полным нежеланием посодействовать в этом вопросе («берите то, что есть на стенде, а если не нравится – ничем не можем помочь»), и с достаточно взвешенным подходом к проблеме («смотрите сначала этот, потом, если не понравится, можем показать еще один-два, но не больше!»), и с полной «демократией», когда только совесть не позволяла перебирать все до единого мониторы, находящиеся на складе. Тем не менее никто не может вас заставить покупать «кота в мешке», и даже если вам доступен только один экземпляр данной модели, все равно имеет смысл взглянуть на него «вооруженным взглядом».

При этом меньше всего автор хотел бы, чтобы читатели непосредственно после прочтения тут же записывали на дискету Nokia Monitor Test и неслись в магазин – «профессионально» выбирать себе монитор. Как видите, настройка и оценка качества ЭЛТ-дисплея даже с помощью этой очень полезной программы – весьма и весьма нетривиальная задача, требующая прежде всего практического опыта, внимания к деталям и довольно много свободного времени. Поэтому до того как отправляться с ней за новой покупкой, все же постарайтесь глубже вникнуть в суть данной проблемы. Сходите «протестировать» монитор друга, запустите этот тест в компьютерном клубе, на работе и т. д., ознакомьтесь с разницей между типами ЭЛ-трубок, потренируйтесь самостоятельно настраивать геометрию, оценивать фокусировку и сведение для различных моделей. И уже только после этого, имея «на руках» и знания, и соответствующий опыт, есть смысл заниматься столь тщательным выбором монитора при покупке – конечно, отведя на это достаточное количество времени. ■



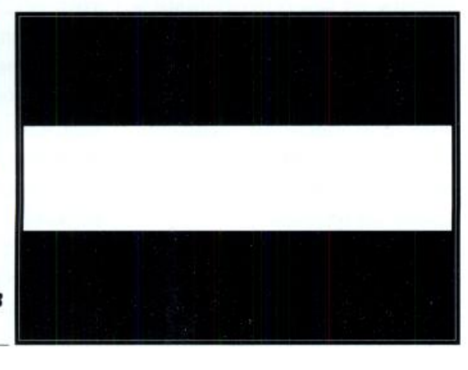


Рис. 9. Экран «высоковольтного» теста. Внешняя рамка не должна изгибаться напротив границ областей

14 правил видеосъемки

Сергей Галушка

Казалось бы, ну что может быть проще: купил видеокамеру – и снимай себе на здоровье, тем более что современные камкордеры поддерживают множество автоматических режимов, как говорится, на все случаи жизни. Примерно так считают многие начинающие видеолюбители, по крайней мере до первого просмотра отснятого материала. После чего, как правило, их ждет разочарование в своих «врожденных» операторских способностях. Мы очень надеемся, что представленные ниже советы помогут избежать ряда характерных ошибок при съемке.

Одна из первых и главных проблем, с которой сталкивается видеолюбитель, – это нестабильность изображения, вызванная дрожанием руки при съемке. Причем каким бы легким ни был ваш аппарат и какой бы физической силой ни обладал его владелец, все равно эти недостатки рано или поздно дают о себе знать. Практически полностью избежать данной проблемы удается только с помощью штатива. Тем не менее пользоваться им не всегда удобно: во-первых, большинство треног нужно сравнительно долго готовить к работе, что в случае динамично развивающихся событий – непозволительная роскошь. Во-вторых, повсюду таскать за собой штатив – также занятие не из приятных.

Поэтому для качественной оперативной съемки часто применяют моноподы – опору регулируемой длины со специальной резьбовой головкой для крепления камеры. В сложенном состоянии он напоминает телескопическую удочку и, кстати, также нередко делается из стекловолокна. Большинство моноподов можно довольно быстро подготовить к работе: легкое нажатие на специальный рычажок – и часть звеньев под собственным весом устремляются вниз. Остальные же выпускаются с помощью специальных простых в обращении зажимов. Существуют и полностью автоматические моноподы, в которых длина опоры регулируется «в одно касание» посредством единственного рычажного замка. Цена этих приспособлений колеблется в пределах от $20 до $100.

Ну а если у вас в момент съемки нет ни штатива, ни монопода, тогда для минимизации дрожания руки обоприте локоть на какой-либо неподвижный устойчивый предмет – на парапет смотровой площадки, поручень лестницы и т. д.

Как известно, сегодня большинство производителей выпускают видеокамеры, оборудованные электронной или оптической системой стабилизации изображения, позволяющей в некоторой степени компенсировать дрожание руки, особенно при съемке сцен с высокими коэффициентами масштабирования кадра.

И все же в ряде случаев следует избегать применения данной функции (особенно это касается системы электронной стабилизации изображения). К примеру, использование этого режима при съемке панорам часто приводит вначале к залипанию изображения, а затем к неоправданным рывкам.

Всегда «держите вертикаль», другими словами, следите за тем, чтобы в видоискателе вертикальные объекты – телеграфные столбы, стены домов, стволы деревьев и т. д. – были параллельны боковым сторонам кадра.

Не увлекайтесь частым использованием системы масштабирования изображения. Непрерывные и однообразные операторские приемы типа «наездов» и «отъездов» делают фильм скучным и «укачивают» зрителя. Иногда лучше снять сцену в мелком масштабе, затем остановить запись, укрупнить изображение и снова продолжить съемку.

Хороший стиль, когда в вашей видеоленте чередуются крупные, средние и общие планы. Последние применяются для съемки пейзажей, ландшафтов, архитектурных ансамблей и помогают зрителю получить представление о месте, где будут разворачиваться основные события эпизода, о взаимном расположении протяженных объектов снимаемой сцены.

От общего плана можно перейти к среднему – показать группу людей, человека в полный рост, интерьер помещения и т. д. По сути, средние планы – это «кирпичики», из которых складывается «здание» фильма. Именно они используются для отображения главных действий и построения сюжетной линии кинокартины, все остальное – лишь дополнения, украшения, привязка к месту, создание настроения.

Крупный план служит для демонстрации различных характеристик объекта – лица героя, главной части интерьера комнаты или пейзажа и т. д. Неслучайно такой масштаб изображения часто применяется при съемке интервью, выступлений на конференциях и официальных встречах.

Иногда возникает необходимость сделать акцент на какой-либо важной детали – показать выразительные глаза героя; его руки, непроизвольно комкающие бумажный листок; деталь наряда (редкую награду, дорогую бижутерию, небрежно завязанный галстук и т. п.). Кроме того, всегда неплохо смотрится, если длительную панораму природного пейзажа прервать кадрами, запечатлевшими танец листочка на ветру либо одинокий цветок, неизвестно каким образом выросший на безжизненной гранитной скале; а затем с помощью системы трансфокации неспешно вернуться к первоначальному виду. Во всех этих случаях применяют сверхкрупные планы. Они придают эмоциональную окраску видеофрагменту и позволяют полнее раскрыть режиссерский замысел.

При съемке панорам желательно перемещать камеру в медленном темпе и с равномерной скоростью, избегая рывков и толчков. По возможности для этих целей лучше использовать штатив или монопод.

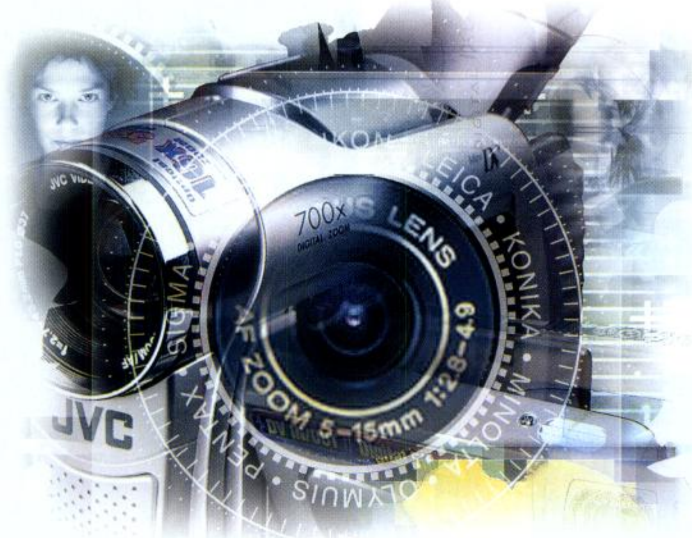
Современное телевидение сформировало у людей «клиповое мышление» – лучше всего воспринимаются видеосюжеты, состоящие из сцен продолжительностью не более 5 с. Некоторые бытовые камкордеры даже имеют специальный режим «5 секунд», позволяющий в принудительном порядке записывать лишь короткие ви-

деофрагменты, кроме того, многие модели для этих целей содержат 10-секундный счетчик с обратным отсчетом времени. Данными функциями очень удобно пользоваться при съемке свадеб, застолий, юбилеев и вечеринок, чтобы долгожданные приятные мгновения – счастливые лица друзей, высокопарные тосты знакомых, радостные хлопоты родственников – впоследствии не сливались на экране в однообразную и монотонную возню, вряд ли интересную даже самим виновникам торжества.

Тем не менее динамичная «нарезка» – это задача нелинейного монтажа. По большому счету, рабочего материала всегда лучше иметь больше, чтобы было из чего выбирать. В итоге 6–12 с – вполне достаточная длительность для одной сцены при съемке.

Помните, видоискатель камеры – это не ружейный прицел, и вовсе не обязательно (а иногда и не желательно!) при съемке закрывать левый глаз. Боковое зрение позволяет оператору объемнее воспринимать происходящее действо, а не только в пределах, ограниченных рамкой видоискателя камеры. Более того, при наличии в пространстве, видимом левым глазом, более интересных событий вы сможете тут же переключиться на них и не упустить важный эпизод.

По возможности избегайте съемок на ходу, поскольку, как правило, ничего путного из этого не выходит – не стоит в данном отношении копировать профессионалов. При видеосъемке подвижной камерой они используют либо плечевой упор, доступный в дорогих аппаратах, либо



специальные (иногда стационарные рельсовые) платформы, обеспечивающие равномерное перемещение оператора вместе с камерой в нужном направлении. Подобные вещи в «домашних» условиях создавать довольно сложно, да и стоит ли игра свеч? Даже при съемке движущейся «группы товарищей» лучше забежать вперед, остановиться, оглядеться, выбрать точку и только тогда начать видеозапись.

При съемках в помещении с искусственным освещением не стоит доверять автоматике установку баланса белого – всегда будет лучше сделать это вручную.

Снимая пейзажи, следите за тем, чтобы линия горизонта проходила в районе средней линии видоискателя или даже лежала чуть выше ее. Плохо смотрятся сцены, в которых примерно 2/3 кадра занимает безоблачное небо, да и, как правило, автоматика в таком случае ошибается с выбором экспозиции.

Желательно избегать съемок резко контрастных сцен, где одновременно присутствуют объекты (или их элементы) как освещенные солнцем, так и лежащие в тени. В подобных случаях нередко возникают ошибки в цветопередаче из-за неправильного определения баланса белого.

Чтобы подчеркнуть перспективу и придать «объемность» вашим кадрам при съемке общих и средних планов, можно разместить непосредственно перед объективом камеры какой-либо предмет: цветок, веточку – при работе с пейзажами; подсвечник, настольные часы – при съемке в помещении и т. д. Важно, чтобы этот объект не отвлекал внимание зрителей от основных событий, был характерным для данной композиции и занимал лишь незначительную часть кадра (например, располагался где-нибудь в углу), ненавязчиво демонстрируя глубину и масштабность изображения.

И все же, для того чтобы получить в итоге интересный и увлекательный видеосюжет, необходимо, но вовсе не достаточно придерживаться перечисленных выше правил. Нужно постоянно искать новые необычные ракурсы и точки съемки. Одно и то же событие можно подать совершенно по-разному. К примеру, «увековечивая» соревнования по бальным танцам, можно запечатлеть общий вид сцены с трибуны или балкона, затем посмотреть на пары с «судейской точки зрения», т. е. со стороны арбитров, или снять танец с уровня пола, тем самым нарушив привычные перспективы. Благо, практически все цифровые видеокамеры оборудованы откидными поворотными дисплеями, и для контроля изображения во многих случаях совсем необязательно пытаться заглянуть в глазок камер, сгибаясь при этом в три погибели.

При творческом выборе ракурса съемки необходимо все время фантазировать, преодолевать сложившиеся стереотипы мышления. Нужно, если хотите, в определенном смысле вернуться в детство, вспомнить свои ощущения, игры. К примеру, гладите вы кошку, удобно расположившуюся на ваших руках, и тут мысль: «А каким видит меня в данный момент моя Мурка?». Попробуйте посмотреть сквозь видоискатель камеры из той же самой точки, что и животное, на кого-нибудь из близких, на окружающий мир – все предстанет перед вами совершенно по-иному. Так можно фантазировать дальше и дальше: как видят окружающие предметы птица на ветке, пчела на цветке, летучая мышь, висящая под сводом пещеры. И каждый такой «взгляд» для оператора – суть новое измерение, новая вершина (ну, пусть вначале холмик) его мастерства. ■

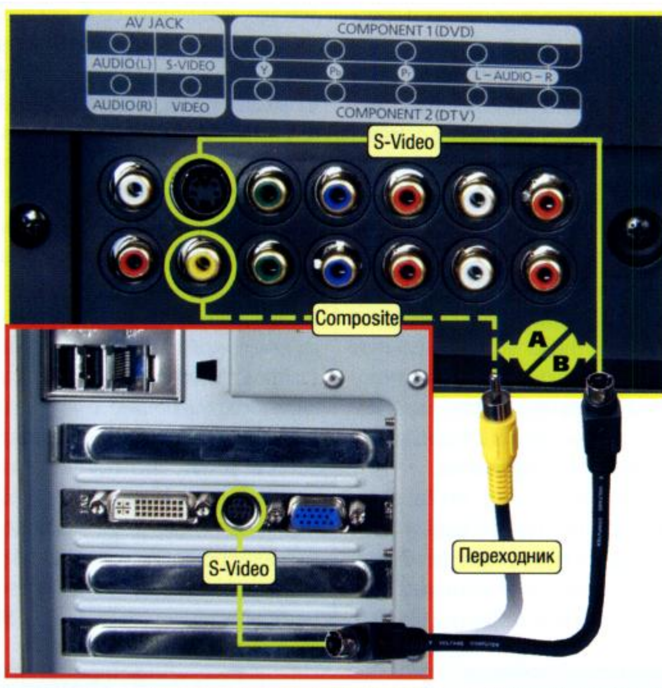
Подключить телевизор к ПК? Проще простого!

Максим Потапов

Материалы серии «Проще простого» предназначены прежде всего для начинающих пользователей ПК. Но эти пошаговые инструкции станут своеобразной «палочкой-выручалочкой» и для специалистов, которым приходится отвечать на бесконечные вопросы «чайников», никак не желающих разобраться во всем самостоятельно.



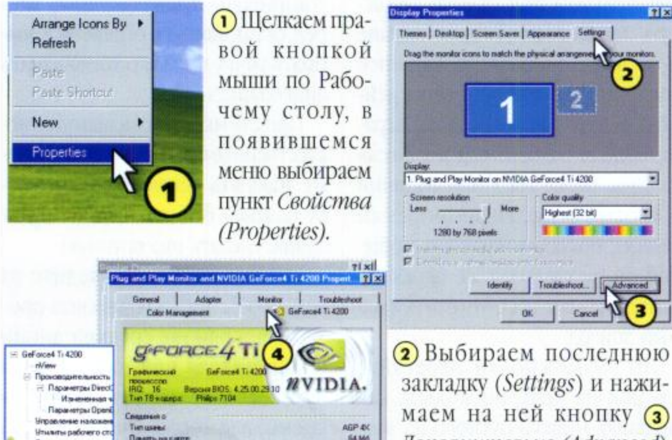
Видеовыход (TV-out) – стандартная функция современных видеокарт, и ею стоит воспользоваться хотя бы для того, чтобы смотреть DivX-фильмы или DVD на большом экране. Мы обратимся к самым распространенным случаям – когда телевизор подсоединяется к графическому адаптеру от NVidia или ATI. Нам потребуются свежие драйверы для этих устройств, они находятся на ДПК-CD, а также на сайтах *www.nvidia.com* и *www.ati.com*. Заметим, что для видеокарт от ATI панель управления (Control panel), необходимая для подключения телевизора, может устанавливаться отдельно.



Разъемов на тыльной панели компьютера может быть много, но нам нужен один – рядом с гнездом, к которому подключен монитор.

Большинство современных видеокарт имеют стандартный S-Video-выход (B), обеспечивающий наилучшее качество изображения. Однако многие телевизоры не имеют соответствующего входа, а оснащены композитным (A) (Composite) или SCART. В этом случае потребуется переходник или особенный кабель. Если повезет, они окажутся в комплекте с видеокартой или с компьютером. Если нет, тогда придется их искать в магазинах аудиовидеотехники.

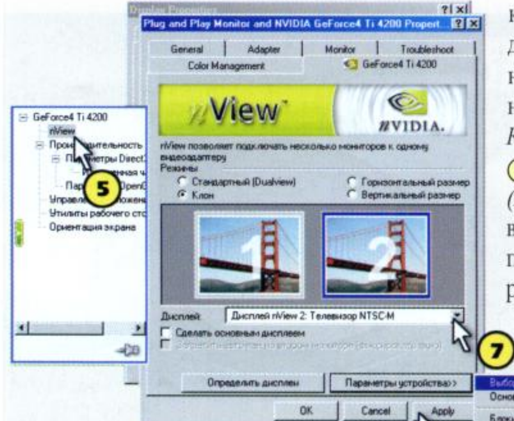
Выключаем компьютер и телевизор. Затем соединяем их и включаем телевизор в положение AV, чтобы он принимал сигнал не с антенны, а с видеовхода. После этого включаем компьютер. В процессе загрузки на телевизоре либо появится изображение, либо экран просто «моргнет», что будет свидетельствовать о правильности подключения. При входе в Windows картинка на телевизоре, скорее всего, исчезнет.



① Щелкаем правой кнопкой мыши по Рабочему столу, в появившемся меню выбираем пункт *Свойства (Properties)*.

② Выбираем последнюю закладку (*Settings*) и нажимаем на ней кнопку ③ *Дополнительно (Advanced)*.

Для видеокарты от NVidia выбираем панель ④ с названием ее модели, в нашем случае GeForce4 Ti4200. Там щелкаем на пункте *nView*, который находится слева ⑤ на выносной панели. Включаем *Клон*, нажимаем ⑥ *Применить (Apply)*. На телевизоре должно появиться изображение Рабочего стола Windows.



Если изображение оказалось черно-белым, в меню *Дисплей* выбираем (7) *Телевизор*, затем нажимаем на *Параметры устройства*. Чтобы в появившемся меню были доступны все опции, следует нажать кнопку *Определить дисплеи*. Теперь в *Параметрах устройства* нажимаем на (8) *Выбор устройства вывода*. Основным дисплеем должен оставаться компьютерный монитор.

Нажимаем (9) *Изменить формат* и там выбираем один из форматов PAL. Нажав *Применить (Apply)*, смотрим на результат. Телевизор должен теперь показывать в цвете.

В меню *Параметры устройства* также доступен пункт *Настройка устройства*, позволяющий выставить правильное положение картинки и выбрать разрешение для телевизора.

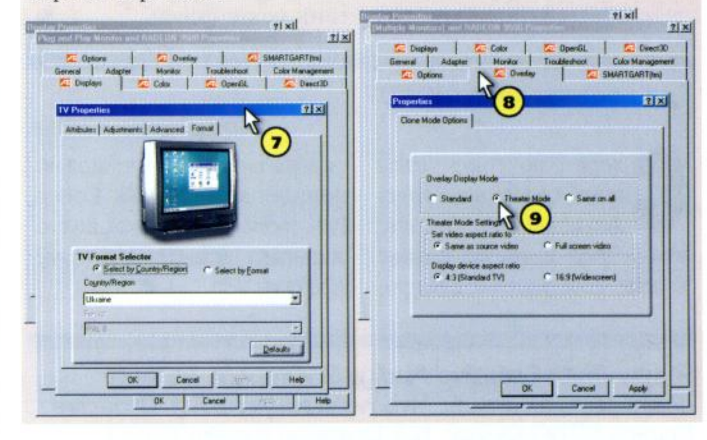
Теперь возвращаемся к выносной панели и нажимаем пункт (10) *Управление наложением* (в английском варианте – *Overlay*). Там, в меню *Полноэкранное устройство*, выбираем (11) *Дополнительный дисплей* и нажимаем *Применить (Apply)*. Это позволит смотреть видео на полный экран телевизора, в то время как на компьютерном дисплее оно может оставаться в окне. Если наши инструкции не привели к желаемому результату, попробуйте заново установить драйвер видеокарты и воспользоваться мастером настройки nView.

Если в компьютере установлена видеокарта от ATI, первые три шага ((1), (2), (3))аналогичны тем, что описаны выше. После инсталляции панели управления (Control panel) ATI появляется инструкция по подключению телевизора или видеомагнитофона. Но она, к сожалению, не всегда русифицирована, поэтому попробуем обойтись без подсказок.

Нажав кнопку *Дополнительно (Advanced)*, мы получаем доступ к различным свойствам видеокарты, среди которых нас интересует закладка (4) *Displays*. Здесь активизируем (5) TV и нажимаем (6) *Применить (Apply)*, после чего на телевизоре должно появиться изображение.

Щелкнув на кнопке TV, мы входим в меню (7) телевизора. Помимо настроек качества изображения, здесь можно выбрать формат видеосигнала, если возникнут проблемы с цветностью.

Теперь перейдем к закладке (8) *Overlay* и выберем режим (9) *Theater Mode*, чтобы видео выводилось на телевизор в полноэкранном режиме.



Итак, мы достигли своей цели: телевизор подключен, видео идет в полноэкранном режиме, а в это время компьютер можно использовать и для других целей. Кстати, игры тоже неплохо смотрятся на телевизоре в разрешениях 800 × 600 или 1024 × 768.

Видеомагнитофон подсоединяется аналогично, но он должен находиться в режиме, который позволит ему транслировать на телевизор сигнал, полученный с видеовхода. Звук будет идти через компьютерные колонки, но аудиоплату можно подключить и к телевизору, видеомагнитофону или музыкальному центру, если подыскать соответствующий соединительный кабель.

Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте www.itc.ua. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc.ua, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

Хочу сменить термопасту на Athlon XP. Пытался оттереть старую с помощью простой тряпки – не получается, практически весь процессор покрылся тонким слоем этой гадости. Каким средством можно очистить CPU?

Из обсуждений на форуме

Если весь процессор покрылся тонким слоем термопасты – сколько же там ее было? Для процессоров Athlon термопасты требуется совсем немного, ведь площадь кристалла маленькая и идеально ровная, так что радиатор прилегает очень плотно. С Pentium 4 ситуация несколько иная, так как там ядро процессора защищено крупной алюминиевой пластиной. Теперь, собственно, к вопросу о том, чем оттереть термопасту. Если обычную можно удалить бумажной салфеткой, то с «серебряной» все гораздо сложнее. Она оставляет после себя жирный след, который не смывается даже спиртом. Лучше всего в этом случае взять мягкую ткань, мыло и запастись терпением. Мыло – это и есть самый безопасный способ, в отличие от разного рода растворителей и чистящих средств. При должном усердии от «серебряной» термопасты не остается и следа. После чистки процессор следует высушить, можно феном. ■

Где достать кодек XVID?

Из обсуждений на форуме

Сходите по адресу *www.moviecodec.com/codec-download*. Здесь можно найти этот и другие редкие кодеки, необходимые для просмотра видеоданных. Можно попробовать Nimo's Codec Pack (*nimo.titanesk.com*), но его установка вызывает побочные эффекты. ■

Я приобрел Creative Audigy 2 и теперь не могу подобрать акустику. Что посоветуете: 5.1 Creative Inspire 5700 Digital, 5.1 Creative Inspire 5500 Digital, 6.1 Creative Inspire 6700, если учесть что DVD я не смотрю, ценю качество звучания, 6.1 не сильно нужно, так как передний и задний центры будут работать только в играх (да и то не во всех)?

Вопрос по электронной почте

Для звуковой платы Creative Audigy 2 идеальным будет вариант, который Вы не приняли во внимание, – Creative MegaWorks THX 5.1 550. Он обеспечит наилучшее качество звучания и в музыке, и в играх, и при просмотре DVD, при этом стоит он не намного дороже, чем, скажем, Creative Inspire 5700 Digital. Хотя у MegaWorks THX 5.1 550 нет цифрового входа и декодера Dolby Digital, это вовсе не будет проблемой с звуковой платой Audigy 2.

Если возможность просмотра DVD со звуком 5.1 не принципиальна, тогда стоит присмотреться к акустике 4.1 Altec Lansing 641, которая звучит еще лучше. Среди более дешевых вариантов следует отметить Creative MegaWorks THX 2.1 250D или Altec Lansing 621. Хотя эти комплекты состоят всего из двух колонок и сабвуфера, они обеспечат качество звука, недоступное для комплектов 5.1 и 6.1 в ценовой категории до $200. ■

Я прочитал о том, что нужно делать, чтобы не «вываливались» мои предыдущие запросы при использовании поиска в Explorer. Последовав вашим рекомендациям, я сделал следующее: *Сервис/Свойства обозревателя/Содержание/Автозаполнение/Очистить формы*. Но при открытии закладки «Адрес» все равно продолжают «вываливаться» ранее введенные адреса. Пожалуйста, подскажите, как этого избежать.

Вопрос по электронной почте

В меню *Сервис/Свойства обозревателя* в общем разделе необходимо удалить историю ранее посещенных сайтов. Кроме того, помимо очистки форм, следует отключить функцию автозаполнения. Комфорт в работе с Internet при этом снизится, зато конфиденциальность повысится. ■

При инсталляции игры появляется сообщение: «Error 1311: source file not found». При этом у друга все устанавливается без проблем, и с другими дисками такой ошибки не возникало. Операционная система на обоих компьютерах – Windows XP.

Сергей, Киев

Подобная ошибка связана со спецификой работы программы Microsoft Windows Installer. Чтобы ее исправить, придется немного подправить системный реестр. Для этого необходимо запустить редактор regedit (*Пуск/Выполнить*) и найти раздел HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon

Здесь сделайте двойной щелчок по строке *allocatecdroms* и измените значение с 1 на 0.

Затем закройте редактор и начните инсталляцию игры заново. ■

При подключении дополнительного винчестера операционная система Windows XP перестала загружаться. Если его отключить, все опять работает нормально. При этом оба жестких диска по отдельности работают без проблем. Да и материнская плата довольно новая. В чем же дело?

Сергей, Киев

При возникновении проблем после подключения второго винчестера следует разобраться с перемычками, которые находятся между разъемом питания жесткого диска и коннектором IDE-шлейфа. Если в компьютере всего один жесткий диск, его перемычка (если она есть) скорее всего находится в положении *Single*, т. е. «Отдельно стоящий винчестер». И тогда при подключении к этому же шлейфу дополнительного HDD система может не распознать ни один из приводов. В этом случае необходимо у первого жесткого диска поставить перемычку в положение *Master* или *Master with slave present*, а у второго – *Slave* (или *Cable Select*, если положение *Slave* не даст требуемого результата). Затем следует зайти в BIOS Setup и там включить автоматическое определение IDE-устройств. Если все сделано правильно, BIOS покажет оба винчестера и их реальную вместительность. ■

ЧТО ОБСУЖДАЮТ НА ФОРУМЕ WWW.ITC.UA/FORUMS

Пришло ли время для LCD в Украине?

Vladbel

Хочу поделиться своими наблюдениями. Несколько месяцев я вплотную занимался выбором качественного LCD для дома. По возможности тщательно тестировал их в фирмах, магазинах и у знакомых. Активно читал и переписывался в российских форумах по проблемам LCD. Короче, накопился кое-какой опыт по разным моделям.

Но заметил одно огорчившее меня веяние. Если в РФ этот процесс БУРНО развивается, люди поняли действительную экологичность LCD, «шутеры» увидели, что матрицы с откликом в 25 мс – это круто и играть комфортно уже можно, а армия эл-си-дишников пополняется ежечасно (не вру: в Москве возник дикий дефицит на некоторые модели, которых у нас – хоть завались), то в Украине этот процесс протекает очень слабо и вяло. Даже в форумах почти не оговаривается.

Вывод напрашивается сам собой: люди не готовы пересесть за LCD, так как думают, что они показывают, как панели на ноутбуках, и их не устраивает качество. Сразу скажу – это не так! Я теперь на ЭЛТ смотреть не могу. Или, что вероятнее, $500–700 для людей пока очень дорого, а 15" покупать не хочется. Прошу высказаться по данному предмету. Тема, IMHO, важная.

Vzbik

Имхо LCD-мониторы при всех своих плюсах имеют один и очень существенный недостаток – это цена. Если выложить $200–250 за пристойный ЭЛТ-монитор еще можно, то аналогичный LCD потянет на все $400. А это существенный рубеж. И имхо последним гвоздем в крышку гроба ЭЛТ-мониторов будет тот счастливый день, когда массовость LCD-шников уронит цену на них. Когда цены на аналогичные ЭЛТ и LCD хотя бы сравняются, вот тогда уже можно будет говорить о дефиците моделей.

В том, что LCD лучше, чем все ЭЛТ, вместе взятые, меня не надо убеждать. Я как-то неделю посидел за самым попсовым Самсунгом. Впечатления самые лучшие. Хотя бы потому, что у меня за всю неделю ни разу не заболела вечером голова, и глаза не уставали совсем. После того как пришлось отдать эту тфт-шку, на свой моник смотрел с отвращением около месяца...

Bob

> Если выложить $200–250 за пристойный ЭЛТ-монитор еще можно, то
> аналогичный LCD потянет на все $400. А это существенный рубеж.

Ну если уже есть половина суммы, а монитор очень хочется, можно его взять в кредит, допустим на полгода, я думаю, уже многие магазины в кредит торгуют. Чем не выход из ситуации?

Vladbel

> А для работы с цветом – бред и ужас. Тем более
> что калибровать его невозможно...

Для работы с цветом нужны панели с технологией IPS (S-IPS, DD-IPS). В этой ветке я постоянно делаю на этом акцент. Знаю сотни людей (и лично, и по переписке), кто кардинально поменял свое мнение о возможностях LCD-панелей. Проффотографы перешли на LCD. Apple, изначально ориентированный на работу с цветом, делается только на IPS-панелях. Всемирно признанный NEC 1880SX (кстати, за отличную работу с sRGB и за хорошую калибровку по 6 цветам – RGB&CMY) – тоже на S-IPS. Оба были представлены на EnterEX 2003.

> Тем более, что все основные работы делаются на
> Sony F520, 21" точка 0,22 1600 × 1200 100 Hz, экран
> прямо перед глазами (30 см), и за день устаю
> меньше, чем за 2–3 часа на TFT

При переходе на LCD глазам требуется время для адаптации (пару часов – неделя). Но из 100 человек назад возвращается 1–3, и то подозреваю, что им не повезло с LCD. Почти все отмечают легкость при чтении, отсутствие своеобразного «давления» ЭЛТ на глаза. Моя жена с легкостью читает с LCD толстенные книги Б. Акунина. Усталости 0! Раньше с 19-дюймовым ЭЛТ не могла и пару страниц прочесть. У меня от этого «мини-чернобыля» были сильные головные боли, утром просыпаешься, а голова еще болит. Это послужило основным толчком поменять только купленный 19" ЭЛТ-монитор на панель LCD.

Совсем свежий пример. Один мой товарищ, откровенный нелюбитель ЖК (увлекается фото, калибровка – его «больная» тема), посетил выставку. Заранее был записан диск с проффото, спецтестами, заливкой на градиент, всеми градациями серого и т. д. Несколько дней он юзал 20" и 23" Apple, сравнивал с NEC 1880SX (стоял рядом, подробно тестировали раньше на фирме). Мнение диаметрально поменялось! ■

ВЫСТАВКИ

КОМПЬЮТЕРЫ

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

КОМПЬЮТЕРЫ

Novo Star

ул. Жилянская, 97
(044) 459-68-29,
494-39-30, 236-89-36

ул. Жилянская, 97 (044) 459-68-29, 494-39-30, 236-89-36 www.novostar.net

c o m p u t e r s computers@novostar.net

Все дело в деталях!

Мониторы:

17" Mitsubishi DiamondPro 750 Diamondtron NF Flat SuperBright	254
17" LG F700P 1280x1024 @85Hzц, USB(4/1), TCO 99	202
17", SAMSUNG 757 MB Diamondtron NF CRT 96kHz max1920x1440@64Hz	212
17" SAMSUNG 757 NF Diamondtron NF CRT 96kHz max 1920*1440@64Hz	210
19" Mitsubishi DiamondPro 930 Diamondtron NF Flat SuperBright	458
19" LG F900P макс. 2048x1536@69Hz рек. 1600x1200@85Hz,USB, TCO 99	315
19" SAMSUNG 959 NF NaturalFlat, 0.25, Multy-layer, 1600*1200@87Hz, TCO 99	342
22" Mitsubishi DiamondPro 2070U	965

Оптические приводы:

CD-ROM 52x TEAC	26
DVD-ROM 16x48 TEAC	52
DVD-ROM 16x48 PIONER	52
CD-RW 40x/12x/48x TEAC	88
CD-RW 48x/12x/48x TEAC	89

Жесткие диски:

60 GB 7200 ATA100 WD (WD600JB) 8Mb	102
80 GB 7200 ATA 100 WD (WD800JB) 8Mb	121
120 GB 7200 ATA 100 WD (WD 120JB) 8Mb	166

Материнские платы:

MB ASUS P4G8X/Lan 17205 4DDR	215
MB ASUS P4PE/Lan/BP Black Pearl i845 PE + USB Flash disk 32 Mb	179
MB ASUS P4B533/GD Gold Edition i845E	105
MB ASUS P4T533 - C i850E 4 RIMM 533FSB	160
MB ASUS A7N8X/LAN nForce2-ST 3DDR400 (2Ch)	140
MB ASUS A7V8X-X/Lan KT400	85

Видеокарты:

ASUS V9280 Super Fast/TVD/128 GeForce4 Ti4200-8X 128MB DDR 300/600	235
ASUS V9280 Video Suite/128 GeForce4 Ti4200-8X 128 MB DDR VIVO 2xDVI	220
ASUS V9180 Video Suite/64 GeForce4 MX440-8X 64MB DDR VIVO 2xDVI	114

AMD Duron Morgan 1100 MHz/MB Gigabyte VIA KL266/ 128MB DDR 266/video Savage4 32 MB /HDD 20,4 GB Seagate/ CD-ROM 52x LG/FDD/Sound/ LAN/Codegen 250W ATX	233
AMD Athlon XP 1700+/MB Gigabyte VIA KL266/256 MB DDR 266/video Savage4 32 MB/HDD 40,8 GB 7200 Seagate /CD-ROM 52x Sony/FDD/Sound/Codegen 250W ATX	313
Intel Celeron 1700 MHz (Socket 478)/MB i845GL/256 MB DDR 266/video on board/HDD 40,8 GB 7200 Seagate/ CD-ROM 52x Sony/FDD/Sound/Codegen 250W ATX	313
AMD Athlon XP 2000+/MB Gigabyte VIA KT400/256 MB DDR 266/video GeForce4 MX440 64MB DDR TV-OUT/ HDD 80,0 GB 7200 Seagate/CD-RW 48x24x48x NEC/ SB Creative Live! 5.1/FDD/LAN/Codegen 300W ATX	522
Intel Pentium 4 2.4A GHz (512KB L2-кэш/FSB 533MHz) /MB Gigabyte i845PE/256 MB DDR 266/video GeForce4 MX440 64MB DDR TV-OUT/HDD 80 GB 7200 Seagate/CD-RW 48x24 x48x NEC/SB Creative Live! 5.1/FDD/LAN/Codegen 300W ATX	610
AMD Athlon XP 2400+/MB Gigabyte VIA KT400/512 MB DDR 333 /video ATI Radeon 9000 Atlantis PRO 64MB DDR DVI+Video-IN &Video-OUT/HDD 120 GB 7200 Seagate/CD-RW 40x12x48 TEAC /SB Creative AUDIGY 5.1/FDD/LAN/Codegen 300W ATX	773
Intel Pentium 4 2,66A GHz (512KB L2-кэш FSB 533MHz)/ MB ASUS P4T-E i850/512 MB RIMM /video GeForce4 Ti4200 64MB DDR TV-OUT/HDD 120 GB 7200 Seagate Barracuda V кэш 8MB/CD-RW 40x12x48 TEAC/SB Creative AUDIGY 5.1/FDD/LAN/Codegen 300W ATX	1036
Intel Pentium 4 3,06A GHz Hyper-Threading Technology (512KB L2-кэш/FSB 533MHz)/MB ASUS P4G8X Deluxe iE7205/512 MB DDR 400 Samsung Original/video ASUS V9900 Ultra (GeForce FX5800 Ultra 128MB DDR 500/1000 DVI TV-OUT)/HDD 200 GB 7200 Western Digital 2000JB кэш 8MB/ DVD-RW/+RW SONY DRU-500A/SB Creative AUDIGY2 6.1/ FDD/LAN Gigabit/AOpen 300W ATX	2357

....и другие наилучшие комплектующие, периферия и оргтехника
по самым доступным ценам!

Гарантия 24 месяца. Удобное гарантийное обслуживание. Продажа в кредит. Первый взнос - 10%
Разрабатываем конфигурацию ПК индивидуально. Поможем выгодно модернизировать Ваш компьютер

НОУТБУКИ

www.UTH.kiev.ua
портативная техника и аксессуары

майская **АКЦИЯ**

OLYMPUS Лучшие **цифровые фотоаппараты**

C-150 New — ПЗС матрица 2 110 000 точек, цифровое увеличение

C-220Zoom — ПЗС матрица 2 110 000 точек, 3x оптическое увеличение

New **C-350Zoom** — ПЗС матрица 3 200 000 точек, 3x оптическое увеличение

New **C-400Zoom** — ПЗС матрица 4 000 000 точек, 3x оптическое увеличение

New **C-740Zoom** — ПЗС матрица 3 200 000 точек, 3x оптическое увеличение

New **C-750Zoom** — ПЗС матрица 4 000 000 точек, 10x оптическое увеличение

C-4000Zoom — ПЗС матрица 4 000 000 точек, 3x оптическое увеличение

C-5050Zoom — ПЗС матрица 5 000 000 точек, 3x оптическое увеличение

C-50Zoom — ПЗС матрица 5 000 000 точек, 3x оптическое увеличение

10x оптическое увеличение

ПЗС матрица 5 000 000 точек

Лучшие ЦЕНЫ в Украине

Киев, ул. Владимирская, 51/53, магазин "SONY" с 10 до 20

(044) 459-01-70 237-41-00

* Цены указаны в условных единицах с учетом НДС. Оплата производится в гривнах.

INTERNET

ViewNet
ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Суперскоростной Интернет по суперцене!

ADSL - 8Mbps за 120 у.е.,
2 Гб международного трафика бесплатно
подробности на нашем сайте

Dial-up от 1 грн./ч. (днем и ночью)

Гостевой доступ:
на сайт www.view.net.ua
тел. дозвона: 460-77-35,
логин: guest, пароль: viewnet

тел.: (044) 459-0406
235-8920

http://www.view.net.ua

www.adelavida.com
Информационно-развлекательный портал

TipsTricks	Советы по Windows
Юмор	Анекдоты отовсюду
Доска...	Доска объявлений
Ссылки	Каталог I-Net ресурсов
Конференции	WWW конференции
Коммерция	Коммерческая рассылка
MP3Chart	Рейтинг MP3

www.adelavida.com

НОУТБУКИ

НОУТБУКИ

Compaq Armada 7770
P-233/96Mb/3.2Gb/12"
1942грн.

Compaq Armada 7400
PII-300/128Mb/6,4Gb/13"
2054грн.

IBM Think Pad A20m
PIII-700/128Mb/12Gb/14"
3996грн.

ул.Вавиловых,15
467-25-50, 467-25-51
ул.Тургеневская,71
230-88-58, 230-88-80

широкий выбор других моделей

МУЛЬТИМЕДИА

TV-тюнеры

LifeView по суперцене!

FlyVideo 3000

- •Чипсет PHILIPS
- •125 каналов TV
- •Формат MPEG1
- •TV стерео звук
- •9bit video ADC PCI decoder!!!
- •Мультисистемный
- •FM-радио
- •ДУ и многое другое...

прямые поставки • отличные оптовые цены

ОРГ ТЕХНИКА

Киев, ул. Рейтарская, 7
Tel.: 235-94-(75/76/77/78)
http://www.org.net.ua

ОДНА ЦЕНА - ДВА УДОВОЛЬСТВИЯ!

Новая модель TV-тюнера с пультом ДУ от **AVerMedia**



прямые поставки • отличные оптовые цены

ОРГ ТЕХНИКА

Киев, ул. Рейтарская, 7;
Tel.: 235-94-(75/76/77/78)
Http://www.org.net.ua

РАЗНОЕ

www.velokiev.com

«ВЕЛОЛЮКС»
Телефоны:
45-909-45
45-707-54

ГОРНЫЕ ВЕЛОСИПЕДЫ **MERIDA**

г. Киев,
ул. Землячки, 20

ПРОДАЖА, СЕРВИС, ГАРАНТИЯ, ЗАПЧАСТИ, АКСЕССУАРЫ

www.merida.com.ua

1 МАЯ 1863

М. Муравьев (1796–1866) назначен генерал-губернатором Северо-Западного края, боровшегося против российского самодержавия. За жестокость восставшие называли его «вешателем», а славянофилы – «спасителем единой и неделимой державы».

www.strony.wp.pl/wp/zabory

2 МАЯ 1983

Компания Microsoft объявила о выпуске двухкнопочной мыши для персональных компьютеров IBM и совместимых с ними. Устройство продавалось за $195. Его можно было использовать для выделения текста и выбора команд только в Microsoft Word.

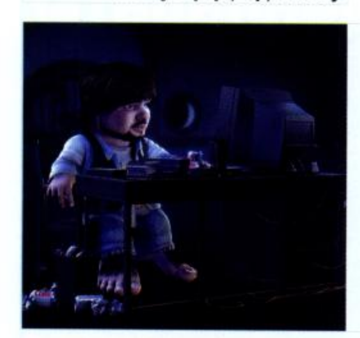
www.netclique.net/oldmouse



3 МАЯ 1953

Из Кельна в КВ-диапазоне стала регулярно выходить в эфир радиостанция Deutsche Welle. Сегодня «Немецкая волна» вещает на 35 языках, принимается практически во всем мире и знакомит радиослушателей с новостями, историей и культурой Германии.

www.dwelle.de/ukrainian



7 МАЯ 2003

В Копенгагене будет проведен 3D Festival. Среди гостей праздника трехмерной графики – автор спецэффектов «Властелина Колец» Мэтт Эйткен, создатель сказочных героев для фильма о Гарри Поттере Эрик Армстронг и другие мастера компьютерного искусства.

www.3dfestival.com

8 МАЯ 1923

Министр иностранных дел Великобритании Дж. Керзон (1859–1925) направил СССР меморандум с 21 требованием. Сначала советское правительство отвергло ультиматум, но затем уступило по некоторым пунктам и развернуло пропагандистскую кампанию – «наш ответ Керзону».

www.davno.ru

9 МАЯ 1823

А. С. Пушкин (1799–1837), находясь в ссылке в Кишиневе, начал писать первую главу романа в стихах «Евгений Онегин» и закончил ее 22 октября в Одессе. По собственным подсчетам поэта, он работал над «Онегиным» семь лет, четыре месяца и семнадцать дней.

www.pushkin.ru

12 МАЯ 1943

Англо-американские союзные силы окружили итало-немецкие войска на мысе Бон в Северной Африке и нанесли им поражение. В плен попало 250 тыс. солдат, в том числе и генерал-полковник Юрген фон Арним (1889–1962), командующий группой армий «Африка».

worldwar2history.info



13 МАЯ 1778

В слободе Новоселовка (ныне Новомосковск) освящен храм, заложенный казаками за несколько дней до выхода указа об уничтожении Запорожской Сечи. На строительство деревянной Святотроицкой церкви совет «почтенных батькив» выделил 16763 руб. 71 коп.

www.novosobor.dp.ua

14 МАЯ 2003

В Лос-Анджелесе пройдет Electronic Entertainment Expo – выставка достижений игровой индустрии. Для гостей готовится сюрприз: 15 мая в исполнении хора и симфонического оркестра прозвучат восемнадцать композиций из компьютерных игр.

www.e3expo.com



17 МАЯ 1948

Спецслужбы США и Великобритании заключили секретный договор UKUSA. Позднее к соглашению присоединились Австралия, Новая Зеландия и Канада. Они развернули сеть по перехвату информации, передаваемой по телефонам, факсам, телексам, e-mail (проект Echelon).

www.fas.org

18 МАЯ 1928

В Москве начался «Шахтинский процесс» над инженерно-техническими специалистами угольной промышленности Донбасса. Горняков обвинили во вредительстве, саботаже и контрреволюционной деятельности. Это было одно из первых дел, сфальсифицированных ОГПУ.

donbas.com

19 МАЯ 1978

В Великобритании вышел первый сингл Sultans of Swing группы Dire Straits (название в вольном переводе с английского языка означает «хуже некуда»). Необычный стиль исполнения Dire Straits критика определила как «мелодичный британский рок».

www.mark-knopfler.com

23 МАЯ 2003

В Вене состоится первая конференция, посвященная блогам, – BlogTalk. Ученые и разработчики ПО обсудят опыт применения «онлайновых дневников» частными лицами и корпорациями, перспективы блогерского движения и некоторые технологические проблемы.

blogtalk.net

24 МАЯ 1993

Вышла первая версия сетевой операционной системы Windows NT. Для аббревиатуры NT (New Technology) шутники предложили другие варианты расшифровки: Not Today – не сегодня; No Thanks – нет, спасибо; Nice Try – удачная попытка.

wgc.chem.pu.ru/links/win/Jokes/jokes.html





28 МАЯ 1763

В Киево-Печерской Лавре при иконописной мастерской открыта школа живописи. Обучение велось по западноевропейским учебникам и программам. В школе преподавали и учились знаменитые украинские художники.

www.kplavra.kiev.ua
www.lavra.kiev.ua

4 МАЯ 1648

Запорожские казаки под командованием Богдана Хмельницкого (1595–1657) из засады у речки Желтая ударили по польскому войску. Подоспевшая татарская конница во главе с Тугай-беем напала на поляков с тыла. Битва у Желтых Вод была выиграна.

kozak.donetsk.ua

5 МАЯ 1383

Литовский князь Витовт (1350–1430) пожаловал шляхтичу Василю Карачевскому междуречье Мурафы и Мурашки и прилегающие леса. Согласно дарственной грамоте, Карачевский на этих землях должен был основать город Княжа Лука (ныне Шаргород).

www.vstu.vinnica.ua/shar

6 МАЯ 1998

Столица Казахстана Акмола переименована в Астану. В 1961–1992 гг. город назывался Целиноград, а еще раньше – Акмолинск. Он основан российскими войсками в 1830 г. после присоединения к империи земель Среднего жуза (территория нынешнего Казахстана).

www.astana.dan.kz



10 МАЯ 1933

Члены молодежных нацистских организаций Германии публично сожгли «неарийские» книги. Г. Гейне (1797–1856) – запрещенный автор, попавший в списки на уничтожение, – столетием ранее заметил: «Там, где сжигают книги, в конце концов сожгут людей».

www.calvin.edu/academic/cas/gpa

11 МАЯ 1918

В Нью-Йорке в семье эмигрантов из Российской империи родился Ричард Фейнман (1918–1988) – выдающийся физик-теоретик, лауреат Нобелевской премии. Он одним из первых предложил идею квантовых вычислений и квантового компьютера.

lib.ru/ANEKDOTY/FEINMAN

15 МАЯ 1848

Вышел первый номер еженедельника «Зоря Галицька» – первой газеты на украинском языке во Львове. Вначале издание имело политическую направленность, но вскоре стало «листом повременным, посвященным литературному, общеполезному и забавному чтению».

www.heritage.com.ua

16 МАЯ 2003

В 01:05:23 по Гринвичу произойдет лунное затмение. В течение нескольких часов тень Земли будет закрывать Луну. Это природное явление можно наблюдать в Европе, Северной и Южной Америке и Африке.

sunearth.gsfc.nasa.gov/eclipse/OH/OH2003.html

20 МАЯ 1873

Немецкий и латвийский эмигранты Леви Страусс (1829–1902) и Якоб Девис запатентовали в США новый вид одежды: брюки из джинсовой ткани с двойными швами и заклепками на карманах. Модель, получившая номер 501, предназначалась для рабочих.

www.levistrauss.com

21 МАЯ 1878

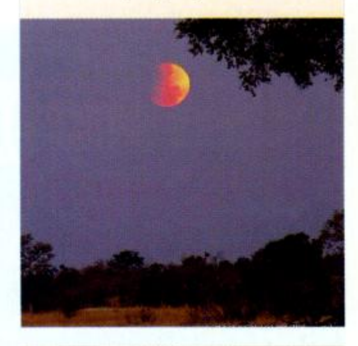
На острове посреди озера Кимзе у Альпийских гор состоялась закладка дворца Херренкимзее. Его построили по образцу Версаля для короля Баварии Людвига II (1845–1888). Через два года после его смерти дворец и сад были открыты для посетителей.

www.herren-chiemsee.de

22 МАЯ 1973

Роберт Меткалф (р. 1946) и Дэвид Боггс подготовили доклад о построенной ими сети Ethernet, объединявшей два компьютера – Michelson и Morley. Машины были названы в честь ученых, доказавших, что эфира (ether) – среды для передачи электромагнитных волн – не существует.

www.nag.ru



25 МАЯ 2005

Состоится премьера фильма Star Wars: Episode III. Она приурочена к 28-летнему юбилею выхода на экран первой части саги – Star Wars: Episode IV. Джордж Лукас (р. 1944) уверяет, что третий эпизод, наконец, завершит процесс создания киноэпопеи.

www.starwars.dax.ru

26 МАЯ 1923

Во Франции прошли первые автогонки на трассе Ле-Ман. Состязание выиграл французский экипаж на автомобиле Chenard & Walcker (средняя скорость 92 км/ч). С 1928 г. победителем становится участник, прошедший за 24 часа по круговой трассе наибольшее расстояние.

www.lemans.org

27 МАЯ 1958

В Цюрихе положено начало разработке алгоритмического языка IAL (International Algebraic Language), позднее переименованного в ALGOL. Широкого признания он не получил, но стал источником идей при создании других языков программирования.

www.helloworld.ru

29 МАЯ 1453

Войска султана Мехмеда II (1432–1481) разрушили стены Константинополя и штурмом взяли город. Последний император Византии Константин XI Палеолог (1403–1453) погиб в бою. Константинополь был переименован в Стамбул и стал столицей Османов.

www.medievalfortress.com

30 МАЯ 2003

В Хельсинки откроется фестиваль арт-софта Read_me 2.3. Создание программного обеспечения для утонченных пользователей-эстетов – новое направление в современном искусстве. Предыдущая «версия» фестиваля – Read_me 1.2 – состоялась в Москве.

m-cult.org/read_me

31 МАЯ 1223

Дружины князей Мстислава Удалого (?–1228), Данилы Галицкого (1201–1264) и Мстислава Романовича (?–1223) в битве на реке Калке потерпели поражение от монголо-татарского войска, возглавляемого ханами Дебе и Судебеем. Местоположение Калки историкам неизвестно.

litopys.kiev.ua

Насмотревшись и начитавшись во Всемирной Сети разнообразных Web-блогов, мы решили в порядке эксперимента создать свой собственный печатный аналог блога. Фактически перед вами линклист с небольшими аннотациями. Предложения для следующих выпусков ДПК-блога принимаются по адресу **blog@itc.ua.**

Эх, попить бы из магических кружек!
holisticnetworker.com/sf/mugs.html

История Internet в России.
www.nethistory.ru

У вас есть враги? Если да, то имеется отличная возможность наложить на них проклятье прямо из on-line по методикам вуду.
pinstruck.com/sendacurse.htm

Неоновые огни Японии во всей своей красе.
www.neonsight.com

Горгульи и прочие монстры в архитектуре Нью-Йорка.
www.aardvarkelectric.com/gargoyle

ОТЗВУКИ ВОЙНЫ В ИРАКЕ

И надо было такому случиться, что небольшой поселок на далеком острове Тасмания оказался тезкой многострадальной столицы Ирака. Как сообщает австралийское подразделение ABC News, на сайт Bagdad Online Access Centre с тех пор, как началась война, ежедневно заходит более 15 тыс. человек.

Координатор этого ресурса Лорен Беннет отмечает, что нередко посетители сайта высказывают слова поддержки, а некоторые даже предлагают материальную помощь. На самом деле население тасманийского Багдада не превышает 650 человек, а сам он расположен за 8 тыс. миль от своего несчастного иракского собрата.

Война в Ираке породила и очередную волну взломов. Так, атаку хакеров из группы Freedom Cyber Force Militia пережил англоязычный сайт спутниковой телевизионной сети «Аль-Джазира». «Свободные кибермилиционеры» заменили его содержимое изображением карты США, выкрашенной в цвета национального флага, и сопроводили это дело лозунгом Let Freedom Ring («Пусть звенит свобода!»).

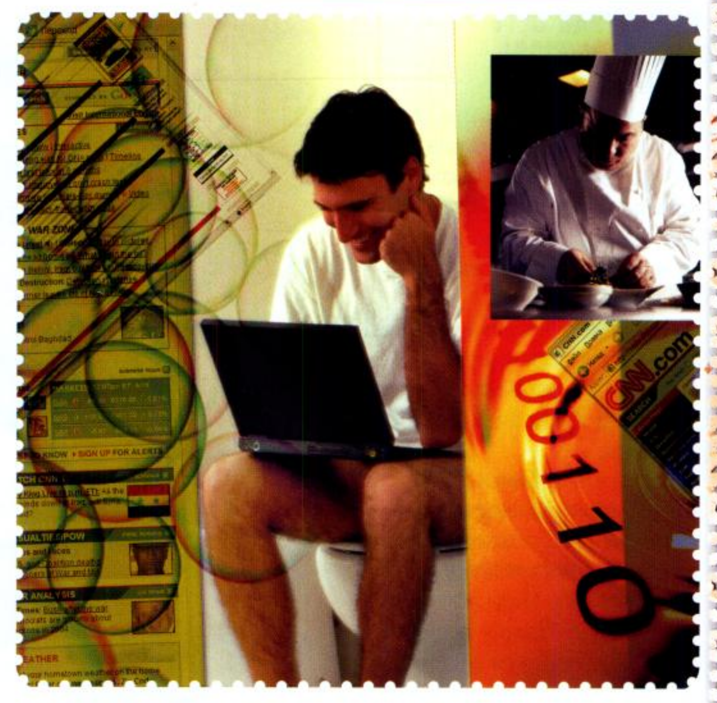


В период военных действий дополнительные человеческие ресурсы требуются во многих сферах, имеющих к ним отношение. Вот и правительство Великобритании, обеспокоенное нехваткой шпионов и специалистов-ядерщиков, объявило набор на соответствующие должности в MI5 и Atomic Weapons Establishment, которая разрабатывает проекты наращивания ядерного потенциала страны. Самое интересное состоит в том, что объявления рекрутеров были размещены на Web-сайтах по поиску работы, ориентированных на выпускников университетов. ■

КУХОННО-ТУАЛЕТНЫЙ WEB-СЕРФИНГ

В лондонском комплексе Earl's Court (где в прошлом году проходила ECTS, о которой мы подробно рассказывали) недавно состоялась очередная выставка на модную тему «Идеальный дом».

Что ни говори, а дизайнеры все-таки люди особые и мыслят не так, как заурядные обыватели. Мы уже не раз слышали о холодильниках и стиральных машинах с выходом в Internet. Какую же еще домашнюю утварь можно себе представить «обинтернетченной»? Ни за что не догадаетесь, пока не узнаете о двух экспонатах, представленных на упомянутой выставке выпускниками университета Brunell в разделе «Концепции будущего».



Памятуя о том, что очень многие, находясь в туалете, любят почитать свежие газетки, некий Эндрю Кубитт пришел к следующему выводу – это место как нельзя лучше подходит для Web-серфинга. Он решил, что на одной из стен на уровне глаз пользователя следует установить устройство, позволяющее не только подключаться к Сети, но и распечатывать нужные материалы на рулонной туалетной бумаге.

А вот его коллега Чарльз Ингри-Шенн обратил свой взор на кухонные аксессуары. Результатом изысканий стала разделочная доска с выходом в Internet. Пока повар, не отличающийся оригинальностью и воображением, режет на ней мясо, волшебная досточка вытаскивает для него из Сети интересные рецепты. ■

Периодическая таблица хайку.
www.iscifistory.com/scifaku/elements/periodichaiku.asp

Побегаем вместе с человечком в скафандре.
www.karn.nu/spacerunner.html

Кто из вас не любил одевать бумажных куколок? Вспомните детство!
www.over-the-moon.org/dollz/dollmaker/make.html

Анти–хитпарад блогов.
www.antibloggies.com/3/

«Яндекс» почернел. К чему бы это?
www.yandex.ru/black.html

Все (или почти все) замки мира
www.castles.org

Проект Propaganda Remix. Римейки классических американских постеров в антибушевском духе.
www.cafeshops.com/warposter

Футболки с номерами ICQ. По 10 у.е. за штуку.
www.geekgarb.com/icq

Для ностальгирующих по «совку» – галерея советской реалистической живописи.
sovietart.narod.ru

Роман Кодзи Судзуки «Кольцо» (Ring). Первоисточник, давший жизнь нескольким нашумевшим кинофильмам.
www.susi.ru/ring

Математическое доказательство того факта, что девушки – это абсолютное зло.
www.lionlabs.com/humor/girls.html

Вегетарианство для всех.
www.veget.ru

Апология Дмитрия Диброва. Стильно!
www.1tv.ru/apology

Жемчужина желаний в раковине.
www.wishpearl.ru

В честь Дня космонавтики – «Российская астрономическая сеть».
astronet.ru

Алкогольное лото для самых маленьких. Играйтесь, детишки.
kakandokalo.ru/lalandolalo

Живой Интернет. Наш ответ «Живому журналу».
www.li.ru

Большая литературная среда
www.svistok.ru

Нестандартные сказки Людмилы Петрушевской
www.skazka.com.ru/article/petrush/petrush.html

Еженедельный Web-журнал. Лучшие образцы советского юмора 70–80-х годов
vokrugsmeha.ru

Наш украинский ответ Масяне. Флэш-мультики о двух яйцах.
www.200.com.ua

Игра и эксперимент «Из песни…не выкинешь»
www.kulichki.com/centrolit/cgi/kl/main.cgi

«Супербизон» – открытый чемпионат России по футбольным прогнозам
www.sbz.ru

Здесь куют чего-то железного.Очень неплохой онлайновый журнал о «тяжелом металле»
musica.mustdie.ru

ВСЕМИРНАЯ СЕТЬ ОТПРАЗДНОВАЛА ДЕНЬ ДУРАКОВ



1 апреля, как известно, отмечают не только в реальной жизни, но и в Сети. Я бы сказал, что онлайновых розыгрышей, сфабрикованных новостей и прочего веселья в Internet даже больше, чем в офлайне.

Чем же net-шутники потешали публику в этом году? Были затронуты и экономика, и политика, и технологии, и развлечения.

Rambler.ru объявил о том, что начался обмен зеленых долларовых купюр на розовые (**www.rambler.ru/db/news/msg.html?mid=3324454**). Информационному ресурсу Ytro.ru стали известны подробности эпидемии «атипичной диареи» среди солдат американского контингента в Ираке (**www.ytpo.ru/articles/2003/04/01/138074.shtml**).

Сайт AMDZone поделился эксклюзивной информацией (**www.amdzone.com/articleview.cfm?ArticleID=1261**) о том, что компания AMD выходит на другие рынки и в соответствии с новой стратегией меняет расшифровку своего названия. Теперь аббревиатура AMD означает Advanced Mint Distributor («Продвинутый дистрибьютор мяты»).

Valve послала небезызвестного дизайнера уровней Левелорда (**www.levelord.com**) в Кувейт с целью проведения полевых исследований, результаты которых планируется использовать в следующем воплощении Counter-Strike.

Фирма 3DRealms объявила, что вскоре Duke Nukem Forever будет портирован на игровую систему Atari 2600 (**www. 3drealms.com/duke4/dnf2600.html**).

Ни один из последних All Fools Day не обходился без сенсационных пресс-релизов от K-D Lab. Не нарушив этой традиции, КаДавры анонсировали интерфейс нового поколения. Его собираются встроить в ядро операционной системы с кодовым названием Longhorn, над которой сейчас работает Microsoft. Пользователи получат в свое распоряжение не обычный плоский стол с иконками и обоями, а нечто, напоминающее виртуальный пластилин, меняющий форму от интуитивно понятных движений мышиного курсора. Новый уровень интерактивности и индивидуальной настройки имеет рабочее название **DigITop**. Вы в прямом смысле сможете «копаться» в своем интерфейсе, настраивая его внешний вид и функциональность через легко контролируемые и визуально очевидные объемные изменения мягкой интерфейсной «почвы». ■

ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНАЯ МЕСТЬ ОБИЖЕННОЙ ЭКС-СУПРУГИ

Некая Мишель Галлион несколько лет назад развелась со своим мужем. У ее бывшего супруга появилась новая избранница, с которой он сочетался законным браком, что крайне расстроило Мишель. Посему она стала вынашивать планы мести «подлой разлучнице». А инструментом мстительницы стали, как водится, компрометирующие фотографии и Internet.

Каким-то образом Мишель удалось выкрасть весьма откровенные и «горяченькие» фото нынешней жены бывшего любимого. Для начала экс-супруга стала угрожать парочке, что опубликует «веселые картинки» в Сети. Те не испугались и мгновенно обратились в полицию. Стражи закона попытались призвать мадам к порядку, но она преспокойно заявила, что инцидент исчерпан и, дескать, снимки возвращены владелице.

Год спустя история вышла на новый виток. В почтовые ящики друзей и родственников супружеской пары посыпались письма с «картинками». Ту же «клубничку» обозленная дама выложила на одном из Web-сайтов, сопроводив фотографии информацией о «модели» с указанием домашнего телефона. Представляете, какая свистопляска началась после этого!

В конечном итоге г-жа Галлион была арестована, поскольку все «исходники» таки были обнаружены на ее компьютере и отвертеться не удалось. Теперь ее ожидает суд. Он будет проходить в Техасе, относящемся к числу штатов, где действуют законы против кибердомогательства и других преступлений подобного рода. Киберхулиганке грозит 180 дней тюремного заключения и штраф 2000 долларов. ■

СТРАНА НЕТЛАНДИЯ СУЩЕСТВУЕТ

Никакого отношения к слову net, что значит «сеть», она не имеет, а ее название – Neverland – отлично знакомо тем, кто читал историю (или смотрел мультфильмы) о Питере Пене. Это страна не нанесена ни на одну карту, события, в ней происходившие, не вписаны ни в какие анналы истории. Она порождена воображением писателей, киношников, игроделов и другой творческой братии.

Есть, однако, люди, всерьез увлеченные вымышленными мирами. Web-сайт «Эдгар Говерно – историк того, что никогда не происходило» (**www.mts.net/~arphaxad/history.html**) – настоящий кладезь сокровищ. Хотя редизайн как таковой здесь никогда не водился, уйти с его страниц чрезвычайно трудно.

Еще бы, пока пересмотришь все ссылки на timelines (временные линии) миров, относящиеся к 273 телесериалам, кинофильмам, комиксам, книгам, играм, может пройти целый день.

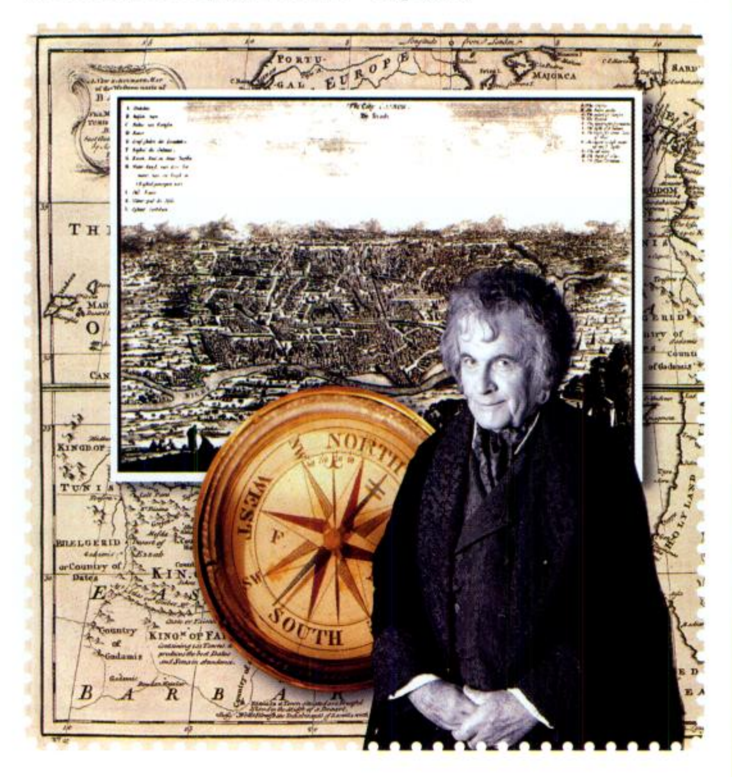
Нашему главному редактору посвящаю ссылку на «Хронологию Star Trek» (**www.mts.net/~arphaxad/chronost.html**), а себе, любимому – на громадный документ обо всех таинственных событиях, которые происходили в небольшом городишке Твин Пикс (**www.twinpeaks.org/archives/references/timeline**), и на историю славных дел агентов ФБР Фокса Малдера и Даны Скалли (**www.themareks.com/xf**).

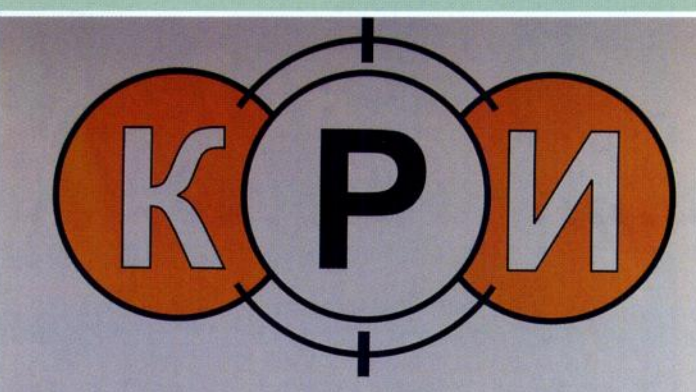
Где еще вы найдете разложенный по оси времени боевой путь храброго археолога Индианы Джонса (**www.innermind.com/youngindy/info/indy.htm**) или хронику леденящих кровь ужасов, датированных «Пятница, 13-е» (**www.houseofhorrors.com/friday-time.htm**).

Есть и другие ресурсы, знакомящие с придуманными странами и их географией, например «Словарь воображаемых мест» (**home.nyu.edu/~kan209**).

А вот в «Невидимой библиотеке» (**www.invisiblelibrary.com**) собраны книги, которых в реальном мире никто никогда не держал в руках. В каталоге этого уникального книгохранилища мы находим и труд Бильбо Бэггинса «Туда и обратно», и произведения Воннегутовского Килгора Траута, и «Книгу 9-ти врат Королевства Теней» из модного «Клуба Дюма» Артуро Переса-Реверте и еще массу раритетов.

И наконец, упомянем о «Музее неработающих устройств» (**www.lhup.edu/~dsimanek/museum/unwork.htm**). Основа его экспозиции – всевозможные вечные двигатели всех времен и народов. ■





КРИ 2003:



Олег Данилов, Александр Птица

Количественный и качественный скачок, который сделала игровая индустрия стран бывшего СССР за последние несколько лет, виден невооруженным глазом. Появились игры и команды разработчиков, уже признанные в международном масштабе (вспомним хотя бы тех же GSC Game World, «1С: Maddox Games» или Nival Interactive). Еще больше тех, кто со здоровым честолюбием всеми силами старается достичь высот, на которые поднялись «братья по оружию».

Ушли в прошлое времена, когда отечественные разработчики «варились в собственном соку» и общались практически только по e-mail и ICQ. Зато образовалась настоящая, как говаривают некоторые издатели, «правильная» тусовка для обмена опытом, демонстрации успехов игростроительства и, наконец, неформального общения. Ее имя – КРИ, что расшифровывается крайне просто: «Конференция Разработчиков Игр».

Идея проведения КРИ родилась в процессе Internet-общения на специализированном Web-ресурсе *dev.dtf.ru* около года назад. На том же форуме выяснилось, что многие «асы» российской игровой индустрии, такие, как «1С», «Акелла», Nival Interactive, очень заинтересованы в том, чтобы подобное событие состоялось. И они доказали это делом, обеспечив спонсорскую поддержку организаторам, которыми, как нетрудно догадаться, стали парни из Санкт-Петербурга, работающие на сайте DTF.RU. Вы себе даже не представляете, какой колоссальный объем работы пришлось проделать его в общем-то немногочисленной команде.

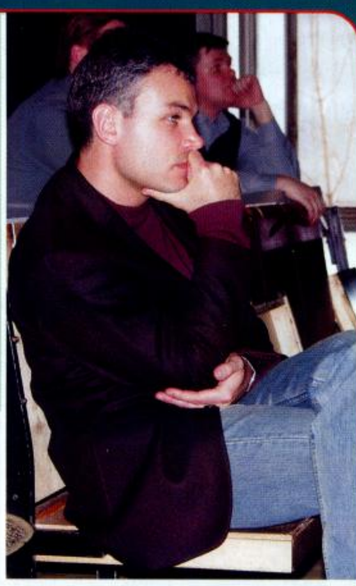
И вот, наконец, все подготовительные хлопоты позади, наступил «день X» – 21 марта, и к одному из корпусов Московского государственного университета им. Ломоносова, который любезно предоставил для мероприятия свои аудитории, потянулись участники и гости конференции.

Москва встретила небольшой десант «Домашнего ПК» не по-весеннему: восьмиградусным морозом, пургой и жуткими ветрами. Но все буйство мартовских погодных катаклизмов отошло на второй план, когда, быстро пройдя процедуру регистрации и получив свои пресс-бэджи, мы принялись осматриваться и вникать в суть происходящего.

С первых же минут почувствовалась атмосфера такой большой «своей компании», причем буквально во всем. Никому не известный новичок


Почти аншлаг!

разработчики всех стран – соединяйтесь!



Асы тоже учатся. Сергей Орловский (Nival) внимательно слушает коллегу



Парни из киевской команды Digital Spray Studio стали виновниками одного из главных сюрпризов КРИ 2003

мог запросто общаться с топ-менеджером крупного издателя – в своем диалоге они без труда находили темы, интересные обоим. Порадовало обилие знакомых лиц земляков-украинцев. Порой казалось, что их здесь даже больше, чем россиян (кстати, по официальным оценкам, число зарегистрированных участников перевалило за тысячу). Ну а тот факт, что продукты, продемонстрированные нашими девелоперами, не остались незамеченными, а даже наоборот – вызвали неподдельный интерес присутствующих, не подлежит сомнению. В этом вы убедитесь, читая другие материалы нашей подборки.

В качестве хорошего примера для подражания организаторы КРИ выбрали Game Developers Conference (GDC), ежегодно проходящую в «сердце Силиконовой Долины» Сан-Хосе, и аналогичный лондонский форум европейских разработчиков GDCE. КРИ была построена, так сказать, по их «образу и подобию».

В структуре конференции можно было выделить несколько «самодостаточных» блоков – собственно лекционно-семинарскую программу; мини-выставку, на которой показывались игры, уже имеющие издателей (см. с. 90–91); ярмарку проектов, где амбициозные новички всеми силами старались заинтересовать потенциальных покупателей и привлечь внимание прессы (см. с. 94–95); ярмарку вакансий и церемонию присуждения наград KRI 2003 AWARDS (см. с. 92–93).

«Почтили» своим присутствием это мероприятие и зарубежные гости. Большой цикл лекций провели представители платинового спонсора конференции – корпорации Intel. Компания Criterion Software, известная игрокам блестящей гонкой Burnout 2, представляла пакет инструментальных средств для создания игр RenderWare. Между прочим, на его базе разработано большое количество хитовых игр, в том числе и супербестселлеры последних лет GTA 3 и GTA3: Vice City. Коллеги-конкуренты из NVidia и ATI поделились секретами программирования графики. Специалисты старейшей британской игровой компании Codemasters (Colin McRae Rally, Operation Flashpoint) познакомили публику с особенностями взаимодействия издателя и разработчика.

И конечно, аншлаги наблюдались на лекциях российских «звезд». Много шуму наделало выступление несравненного Андрея Кузьмина aka KranK-а, руководителя калининградской команды K-D Lab. Гейм-гуру просто загипнотизировал аудиторию своей не лишенной эзотеричности проповедью о глубинных аспектах игростроения. «Секс-символ» российской игровой индустрии Сергей Орловский (Nival Interactive) убедительно доказывал, что до желанного успеха можно доехать не только на «Феррари», но и на обычном самокате (т. е. всегда следует пытаться найти оптимальный путь к поставленной цели, используя реально существующие ресурсы). При этом он наглядно проиллюстрировал свои тезисы, прокатившись по сцене на настоящем самокате.

Два дня, проведенные на КРИ, были полны сюрпризов. Так, наша «коллекция» украинских разработчиков игр пополнилась новыми «экспонатами». С двумя из них – северодонецкой компанией Best Way и киевлянами из Digital Spray Studio – вы познакомитесь уже в этом номере журнала (см. с. 96–99). Мы увидели также первый большой российский проект для консолей нового поколения («акелловский» байкерский action Axle Rage для PS2). Впрочем, открывайте следующую страницу и читайте, читайте, читайте... ■

Какая новая, по-хорошему безумная идея генерируется сейчас в голове KranK-а?

Лучшие проекты КРИ


«13-й подвиг Геракла»

К сожалению, по различным причинам в КРИ 2003 приняли участие далеко не все российские издатели компьютерных игр. Тем не менее, флагманы рынка – «1С», «Бука» и «Акелла» – имели собственные стенды, на которых показывались перспективные проекты, готовящиеся к выпуску в этом и следующем году.

Безусловно, самую большую и многообещающую линейку игр показала фирма «1С» и ее партнеры. Причем особое внимание на стенде «1С» было уделено военным играм, которых у нее, не считая вышедшего сразу после окончания КРИ «Блицкрига» от Nival Interactive, целых три. Все они стратегические, но разительно отличаются друг от друга. О пошаговой тактике «Операция Silent Storm» (Nival Interactive) и тактической стратегии «В тылу врага» (Best Way) вы можете прочесть в других материалах этого номера. Третий проект – «Вторая мировая» от «1С: Maddox games».

Несмотря на обилие потрясающих картинок из этой игры, показывающих сверхдетализированные ландшафты, симпатичные городки и деревеньки, а также досконально смоделированную военную технику Советской Армии и фашистской Германии и некоторые боевые сцены, информации о ней не так уж и много. Известно, что данная стратегия реального времени создается на базе кардинальным образом перестроенного движка симулятора «Ил-2. Штурмовик». В распоряжении игрока – до 16 подразделений различных типов, начиная от пехотных отделений и заканчивая танками, артиллерией, машинами снабжения и т. д. Основной упор делается на управление человеческими ресурсами, историческую достоверность и реалистичность. Показанное на КРИ неинтерактивное демо игры, к сожалению, не пролило больше света на данную игру.

Еще один загадочный проект «1С», о котором пока что опять-таки нет никакой конкретной информации, – «Дальнобойщики 3» (SoftLab-Nsk). На конференции он был представлен весьма агрессивным роликом, который позволял сделать вывод, что в новой версии экономически-спортивного симулятора многотонных грузовиков снова будет использоваться так полюбившийся всем soundtrack от «Арии». Остальное – дата выхода игры, нововведения и пр. – покрыто мраком.

«Сфера»

Новинка в линейке фирмы «1С» – шутер с элементами RPG от киевской команды Action Forms – «Вивисектор: Зверь внутри» (бывшая «Вивисектор: Остров доктора Моро»). И хотя на стенде демонстрировалась пресс-демо годичной давности, уже по нему можно было судить о потенциале игры. Больше всего в этой демо-версии она напоминает «Серьезного Сэма» с возможностью развивать параметры героя, а также с большим числом разнообразных бонусов – за исследование мира, за меткую стрельбу, за быстрый отстрел монстров и даже за артистичность. По нашим сведениям, в игре планируются некоторые существенные изменения, так что мы собираемся в ближайшее время посетить офис Action Forms и узнать подробности.

Еще о двух проектах, показанных «1С» на КРИ 2003, – «Механоидах» (Sky River) и «Периметре» («К-Д ЛАБ») – вы можете также прочесть в этом номере.

Компания «Никита» на своем стенде, наряду с великолепными SMS-играми, которые, к сожалению, недоступны у нас в стране, демонстрировала и первую отечественную MMORPG «Сфера». Ее издателем выступает все та же «1С». В принципе, это достаточно стандартная многопользовательская онлайновая RPG с возможностью создания гильдий, захватами замков, иерархической лестницей, титулами, двумя школами магии – алхимической и мантрической, городами с NPC и «охотничьими» угодьями. В графическом плане игра выглядит на уровне своих западных аналогов, близок к ним и геймплей. Сейчас «Сфера» находится в стадии бета-тестирования.


«Демиурги II»

Nival Interactive, работающая в содружестве с «1С», привезла на КРИ сразу три проекта. Один из них – стратегия реального



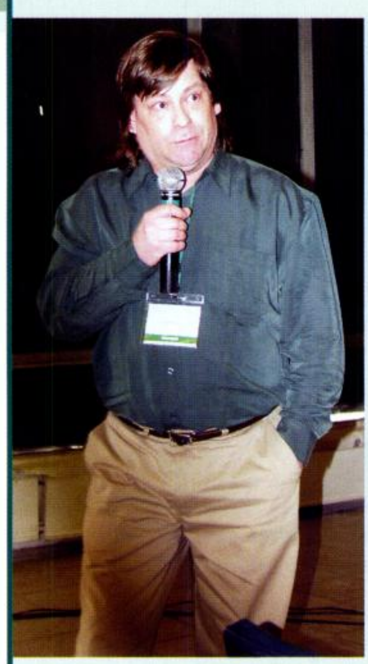
времени на тему второй мировой «Блицкриг» – уже появился в продаже. О втором, «Операция Silent Storm», вы прочтете на следующем развороте. Третий – ожидаемые всеми фанатами «Демиурги II». Во многом изменения во второй части вызваны пожеланиями самих игроков. Среди них стоит упомянуть и увеличенный почти в два раза набор заклинаний, и появление «серой», доступной всем магии, и нелинейные кампании с одним общим героем, который со всеми заработанными картами и бонусами переходит из миссии в миссию, и редактирование колоды в любой момент, и появление кораблей, и конструктор артефактов. Одним словом, нас ждет совсем другая игра.

«Акелла», помимо орденоносных «Корсаров II» (издатель в СНГ – «1С») и свежеанонсированной приставочной Axel Rage (см. с. 92–93), может похвастаться появлением в своей линейке юмористического квеста «13-й подвиг Геракла» от киевской Spector Studio, который уже очень скоро поступит в продажу. Правда, данный проект почему-то показывался не на стенде «Акеллы», а в рамках «Ярмарки проектов».

Старейшая игровая компания СНГ «Бука» вместе с ролевой стратегией «Магия войны» (Targem), получившей приз «Лучший дебют КРИ 2003», демонстрировала аркадный вертолетный симулятор «Ударная сила» (G5 Software). В отличие от предыдущего проекта студии «Красная Акула», «Ударная сила» – действительно в большей мере симулятор. Шесть пилотируемых вертолетов, включая российские Ка-50, Ка-52 и Ка-58, 15 параметров реалистичности, достоверное моделирование систем вооружений и авионики. Игроку придется бороться с разными террористическими группировками, в том числе с «Аль-Каидой», «Тиграми освобождения Тамил Илама» и бандами наркобаронов. ■



Шон Линг – милитаристичный пацифист



Среди зарубежных гостей КРИ 2003 был человек, «виновный» в том, что многие наши читатели так много времени провели в придуманном им игровом мире. Это сценарист и гейм-дизайнер из Канады Шон Линг. Мы не могли не воспользоваться шансом пообщаться с ним.

«ДПК» *Шон, расскажите о тех проектах, где Ваше имя значится в Credits.*

Ш. Л. Я принимал участие в создании всех четырех игр из серии Jagged Alliance – для самого первого JA писал сценарий, диалоги и разрабатывал персонажей, а во всех остальных (JA: Deadly Games, JA 2, JA2: Unfinished Business), кроме этого, вместе с Линдой и Иэном Карри занимался и гейм-дизайном.

«ДПК» *Итак, прежде всего Вас нужно назвать писателем. Отсюда и наш вопрос. Какое значение для успеха игры, по Вашему мнению, имеет сюжет?*

Ш. Л. В принципе, существуют отличные игры, вообще не имеющие сюжета, например те же The Sims или SimCity. Однако для тех из них, которым действительно по-настоящему он требуется (они называются story-driven), очень важны увлекательная фабула, яркие характеры персонажей и «правильные» диалоги.

«ДПК» *Если взглянуть на Ваш послужной список, то можно заметить, что тематика всех проектов там военная. Но существует множество других сеттингов – fantasy, sci-fi и т. п. Почему именно война?*

Ш. Л. На самом деле я очень мирный человек, где-то даже пацифист. И делаю много такого, что никоим образом нельзя назвать «милитаристским». Да и в Jagged Alliance, как вы знаете, много несерьезного, даже юмористичного.

«ДПК» *Как случилось, что Вы стали сотрудничать с Nival Interactive при создании «Операции Silent Storm»?*

Ш. Л. О, это вообще очень интересная история. На самом популярном сайте для разработчиков *gamasutra.com* есть доска объявлений. Вот ребята из Nival и написали там, что, дескать, ищут сценариста, имеющего опыт работы над играми типа JA. Представляете, в каком они были шоке, когда я, сценарист той самой игры, откликнулся на их предложение. Они пригласили меня к себе «в гости». Так, в декабре 2001 года я оказался в Москве. В принципе, основная задумка и сюжетная канва уже были готовы. То есть, по большому счету, оригинальные идеи сценария принадлежат не мне. Моя же главная задача – разработка персонажей, их предыстории и, конечно, диалоги.

«ДПК» *В чем Вы видите сходство и различия Jagged Alliance и «Операции Silent Storm»?*

Ш. Л. Сходство состоит в том, что они одного и того же типа. Правда, поскольку действие Silent Storm происходит в «декорациях» второй мировой, она более реалистична, нежели Jagged Alliance. Но вместе с тем это не симулятор. Мы не пытаемся точно отобразить WWII. Она является фоном, сеттингом. Есть, конечно, какие-то элементы, действительно имевшие место в истории, но, скорее, все можно описать такими словами: «Подобные события могли произойти».

«ДПК» Ну и напоследок откройте нам свои личные игровые предпочтения и привязанности.

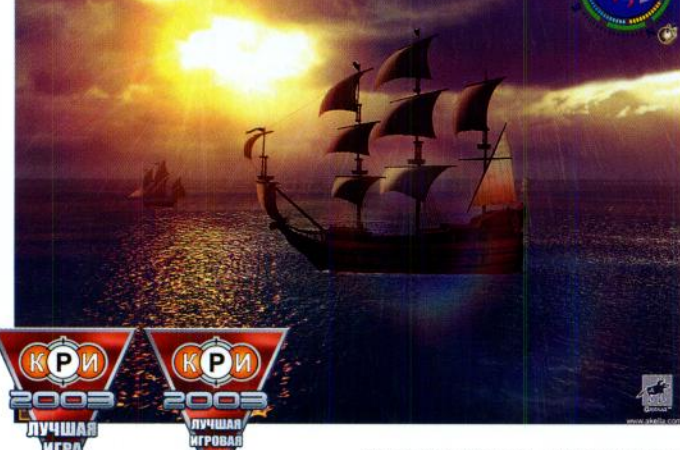
Ш. Л. Мне нравится практически все, однако я не силен в симуляторах и god-sim games. Люблю стратегии, RPG (к одной из них, Wizardry 8, даже сам руку приложил в качестве режиссера озвучки) и старые адвентюры от Lucas Arts вроде Full Throttle.

Лауреаты КРИ





Приз «Лучший издатель» неплохо смотрится на фоне корпоративной желтой футболки руководителя игрового направления «1С» Юрия Мирошникова



ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НАГРАДЫ

Пять призов в перечне KRI 2003 Awards имели особый статус. Если основная масса наград присуждалась конкретным проектам, то эти вручались самым выдающимся разработчикам и издателям.

Приз от индустрии КРИ 2003 – «Бука»

Здесь нельзя не согласиться с вердиктом, в котором отмечен огромный вклад этой компании в развитие игровой индустрии СНГ, особенно на этапе ее становления.

Приз от прессы КРИ 2003 – «К-Д Лаб»

Харизматичный КранК и его КаДавры – давние любимцы журналистов. А тут еще и лекция КранКа про эгрегоры оказала несомненное влияние на пишущую братию.

Лучшая компания-локализатор КРИ 2003 – «Акелла»

На сторону «Акеллы» чашу весов перетянула титаническая работа, проделанная компанией в процессе локализации The Elder Scrolls III – Morrowind и ее дополнения Tribunal.

Лучшая компания-разработчик КРИ 2003 – Nival Interactive

Мощное трио игровых проектов в составе «Блицкриг», «Операция Silent Storm» и «Демиурги II» вывело Nival в победители в данной номинации.

Лучшая компания-издатель КРИ 2003 – «1С»

Сомнений в том, кто станет обладателем этого приза, не было. Назовите другую компанию, которая могла бы похвастать таким количеством (и качеством) уже выпущенных и готовящихся игр?

«КОРСАРЫ 2»

Разработчик «Акелла»
Издатель «1С»

И хотя сразу после КРИ игра сменила название на Pirates of the Caribbean, потеряла главную героиню и обзавелась новым сюжетом – это все те же «Корсары». Только теперь Pirates является официальным продуктом одноименного голливудского блокбастера, выходящего на экраны в июне этого года. Одновременно с ним сразу на двух платформах PC и X-box появится и игра. Несомненно, это первый проект класса ААА в отечественной индустрии, и приз абсолютно заслужен.

Что же касается второй награды... Видели бы вы, какое здесь море и парусники... Сравнить просто не с чем, картинка, кажется, сейчас оживет. По графике конкурентов у «Корсаров» нет.

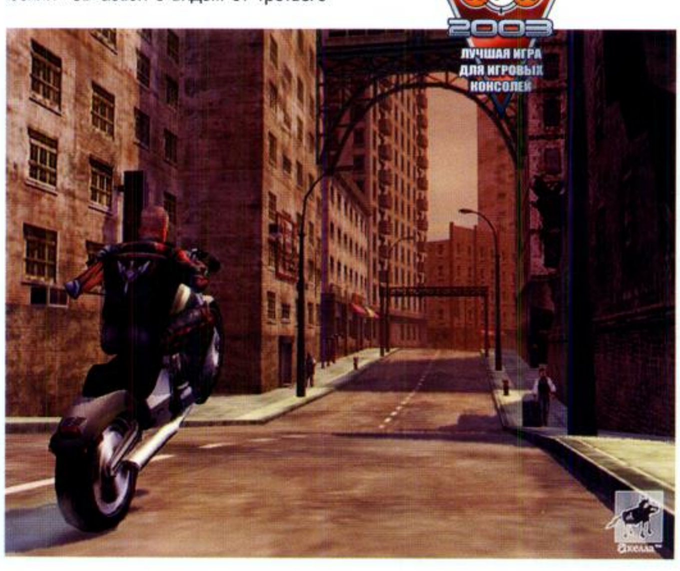
AXLE RAGE

Разработчик «Акелла»
Издатель «1С»

Эту номинацию мы бы осмелились назвать «знаковой». Наконец-то элита отечественного игростроения заявила о своих более чем серьезных намерениях в сфере продуктов для приставок нового поколения. Одной из первых ласточек станет Axle Rage – «кинематографический» 3D-action с видом от третьего лица. С приключениями крутого байкера Акселя в постапокалиптическом мегаполисе Нетсдейле вначале познакомятся счастливые обладатели Sony PlayStation 2, чуть позже игра будет портирована и на PC. Первые впечатления от интро и фрагментов игрового процесса навевали воспоминания и о Road Rash, и о GTA 3, и о The Getaway.



«Благодарственная» речь вице-президента «Буки» Александра Михайлова





«МАГИЯ ВОЙНЫ»

Разработчик Targem
Издатель «Бука»

Хотя разговоры о ролевой стратегии «Магия войны» от компании Targem идут уже давно, первое официальное представление игры произошло именно на КРИ. Проект можно условно назвать конкурентом WarCraft III. Из отличительных особенностей «Магии войны» стоит отметить гибкую систему развития как самого персонажа, который может улучшать свои магические или полководческие таланты, так и подконтрольных ему отрядов (их число будет достигать десятков); динамическую систему генерации побочных квестов и отличный графический движок, способный отображать весьма масштабные битвы.





«В ТЫЛУ ВРАГА»

Разработчик
Best Way (Северодонецк)
Издатель «1С»

Хотя считать зарубежьем по отношению к России нашу страну как-то непривычно, факт остается фактом – «Лучшей зарубежной игрой КРИ 2003» признана украинская тактическая стратегия «В тылу врага». Действительно, беглое знакомство с проектом создает небывалое ощущение. Кажется, что перед тобой не первая демо-версия, а уже совершенно готовая игра, настолько все продумано и органично. Более подробно об этом проекте можно прочесть на с. 98.



«МЕХАНОИДЫ»

Разработчик
SkyRiver Studios
Издатель «1С»

«Механоиды» от SkyRiver Studios – действительно очень нестандартная игра. Начнем с того, что это RPG, в которой в качестве персонажей как главного, так и второстепенных, а также в роли противников выступают... разумные роботы, помещенные в летающие шасси – глайдеры. Соответственно, развитие персонажа заключается в улучшении характеристик собственного глайдера, его брони, двигателя, оружия и т. д. При этом, хотя боевая часть игры больше всего напоминает аркаду, экономико-политическая должна быть весьма развитой. В игре обещаны несколько враждующих организаций роботов, система общения и торговли.



YOU ARE EMPTY

Разработчик
Digital Spray Studios (Киев)

Еще одна украинская игра, впервые показанная на КРИ, буквально покорила пишущую братию. Тяжелый дух тоталитаризма и «совка» конца 50-х годов прошлого века просто пропитывает Your are EMPTY, что в сочетании с достойной графикой и великолепным сюжетом создает незабываемое впечатление погружения в наше недалекое прошлое. Кстати, сразу после конференции разработчики уже получили предложения от нескольких издателей. Подробнее об этом проекте читайте на с. 96.





«ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM»

Разработчик Nival Interactive
Издатель «1С»

Игровой дизайн – необычайно емкое понятие, включающее в себя как собственно основную идею игры, так и нюансы ее конечной реализации. Проекты студии Nival всегда отличались именно продуманным дизайном, не стала исключением и ролевая пошаговая тактика «Операция Silent Storm». В этой игре, действие которой происходит во время Второй мировой войны, вам предстоит совершить ряд секретных операций в тылу врага, командуя диверсионным отрядом одной из трех стран. Показанная на КРИ играбельная бета-версия поражает сбалансированностью, богатством возможностей и отличной графикой.





«БЛИЦКРИГ»

Разработчик
Nival Interactive
Издатель «1С»

Говорят, сотрудники Nival Interactive перерыли просто горы военных архивов, стараясь наиболее достоверно реализовать в своей стратегии «Блицкриг» технические характеристики боевой техники времен Второй мировой. Но кроме чисто цифровых параметров танков, пушек и самолетов, авторы уделили внимание и звуковому оформлению своего проекта. По мнению специалистов – это первая стратегия, в которой каждый юнит звучит «голосом» своего реального прототипа.



«ПЕРИМЕТР»

Разработчик «К–Д Лаб»
Издатель – «1С»

Никаких слов не хватит, чтоб рассказать, что такое «Периметр» даже на нынешнем этапе его разработки. Это нужно видеть, это нужно чувствовать, в это нужно погружаться, в этой проработанной до мелочей Вселенной нужно жить.

Основа всех основ «Периметра» – терраформинг. Технология изменения детального игрового ландшафта в реальном времени подвластна пока только волшебникам из «К-Д Лаб».

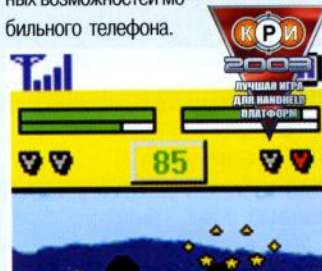
Если КранКу со товарищи удастся сбалансировать игру так, чтобы заложенные в ней уникальные принципы терраформинга и захвата территории удачно сочетались с устоявшимися в RTS традициями, то может получиться истинный шедевр.



FIGHT HARD 3D

Разработчик G5 Software
Издатель Reaxion

Хотя на КРИ 2003 было показано не много игр для handheld-платформ, а к ним организаторы отнесли как PDA, так и мобильные телефоны, одна из них выделялась особенно ярко. Это трехмерный (!) файтинг (!) для мобильных телефонов на платформе BREW – Fight Hard 3D. Лично попробовав эту игру, могу с уверенностью сказать, что действо и вправду получилось на редкость увлекательное и затягивающее, несмотря на бедность визуальных возможностей мобильного телефона.





Ярмарка проектов





Команда «Дядюшка Рисёч» (Украина, Харьков)
Проект «Вий. История, рассказанная заново»
Жанр интерактивный фильм
Издатель «Дискус»
Web-сайт нет

Кто из игроков со стажем не помнит гениальную сьерровскую «Фантасмагорию». В прошлом году российская компания «Дискус» (не путать с запорожским «Дискусом») совместно с SoftClub выпустила ее официальную локализацию. Видимо, в процессе работы и родилась идея сделать «кинематографический» квест на материале, который даст сто очков форы классическому игровому ужастику Роберты Уильямс.

Да, господа, Николай Васильевич Гоголь в качестве соавтора сценария игры «Вий. История, рассказанная заново» – это вам не кто-нибудь. И как же здесь обойтись без украинских разработчиков, посему к проекту подключилась харьковская команда «Дядюшка Рисёч» и профессиональные театральные актеры.

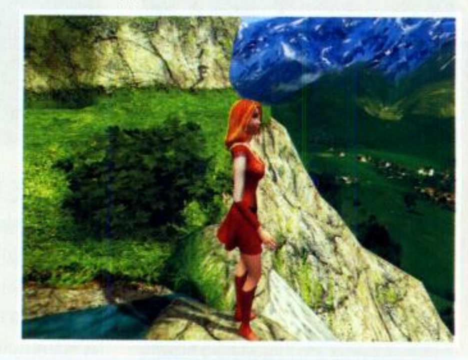
В игре будут сочетаться фотореалистичные рендеренные игровые сцены, трехмерные анимированные модели «нечистой силы» и животных и настоящие профессиональные театральные актеры. Видели бы вы, как плачет Сотник над гробом Панночки!

P. S. Говорят, что нас ждет еще и альтернативная концовка, так сказать, не по Гоголю...



Команда ArtyShock (Россия, Москва)
Проект Mirror Land («Миреленд»)
Жанр action/adventure
Web-сайт www.artyshock.net

Пройти мимо компьютера, на котором демонстрировалась action/adventure Mirror Land от московской компании ArtyShock, было просто невозможно. Изящная золотоволосая и длинноногая героиня игры буквально притягивала взгляд. Следить за ее движением, сопровождаемым колыханием копны волос и коротенькой юбочки, собиралось все мужское «население» КРИ. Пресловутая Лара Крофт по сравнению с восемнадцатилетней Тари просто уродина с мешковатой фигурой. Но и кроме главной героини, в Mirror Land было на что посмотреть. Очень реалистичная анимация ткани и волос, потрясающие динамические тени, ложащиеся не только на поверхность, но и на девушку, высокополигональные модели и красивый лес – одним словом, выглядит демо-версия «Миреленд», как и главная героиня, очень привлекательно. Собственно о самой игре на сегодня известно следующее – это динамичная action/adventure в фэнтэзийном окружении с большим числом боев и несколькими различными персонажами. Возможно портирование проекта на Xbox. По последним сведениям, игра уже нашла издателя.



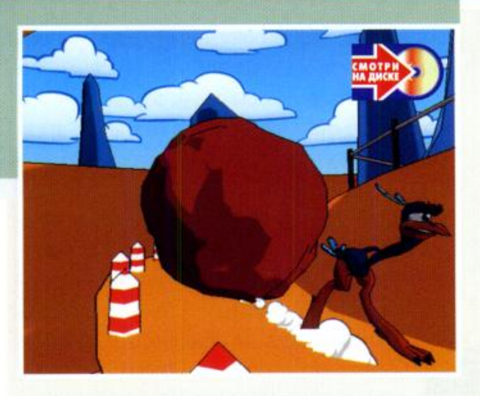


Команда DVS (Украина, Николаев)
Проект Accession to the Throne («Восхождение на трон»)
Жанр пошаговая стратегия
Web-сайт www.dvshome.com

Еще один интересный проект от украинских разработчиков. При первом знакомстве с Accession to the Throne может сложиться впечатление, что перед вами почти стандартная action/adventure – симпатичные трехмерные ландшафты, фигурка героя с мечом за спиной, вид от третьего лица, свобода перемещений... На самом деле это только один из режимов игры – исследование мира. Как только герой столкнется с противником, все изменится. Вот вы уже на своеобразной арене во главе армии, состоящей из десятка отрядов по 16 бойцов в каждом, – теперь это трехмерная пошаговая стратегия. По сути «Восхождение на трон» – почти те же «Герои», но в отличие от прототипа здесь нет миссий – мир игры един, и вы можете сколько угодно исследовать его, поднимаясь со дна общества, где вы, наследник древнего рода, оказались после падения родового замка и гибели королевской семьи, обратно к вожделенному трону.

Мы надеемся в следующем номере «Домашнего ПК» более подробно рассказать об этой игре и разрабатывающей ее команде DVS из Николаева.





Команда X-Teem (Россия, Москва)
Проект Ostrich Runner
Жанр гоночная аркада
Web-сайт www.orunner.com

Яркие краски просто слепили глаза, игровой процесс (несмотря на всю свою кажущуюся простоту) не на шутку завораживал, ну а после минуты-другой собственноручного «тестирования» оторваться от «Страусиных гонок» было совершенно невозможно.

Если бы на КРИ существовал «Приз зрительских симпатий», то Ostrich Runner явно оказался бы вне конкуренции. Вы спросите почему? Веселый он, добрый, радующий глаз и душу. В конце концов, в нем соблюдены все проверенные годами атрибуты великолепной гоночной аркады – отличный дизайн трасс, множество бонусов и (естественно)

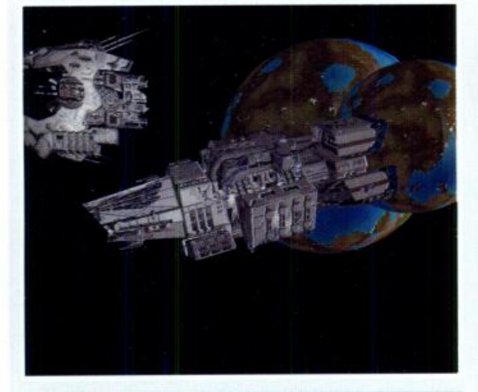


препятствий, очаровательные (и до колик смешные) персонажи, наконец, наличие как одиночного, так и мультиплеерного (6 игроков по LAN или split-screen) режимов.

Графика, реализованная с помощью технологии Toon Shading, создает впечатление настоящих оживших картинок из детской книжки или мультика. Пародийность хлещет буквально отовсюду. Играя в Ostrich Runner, вы вспомните и Индиану Джонса, и «Ледниковый период», и другие киношедевры.

Так что Road Runner и Willy E. Coyote из мультсериала Looney Tunes от Warner Bros и созданных по его мотивам игр вскоре отправятся нервно курить в уголок, потому как наши страусы намного оригинальнее и веселее.

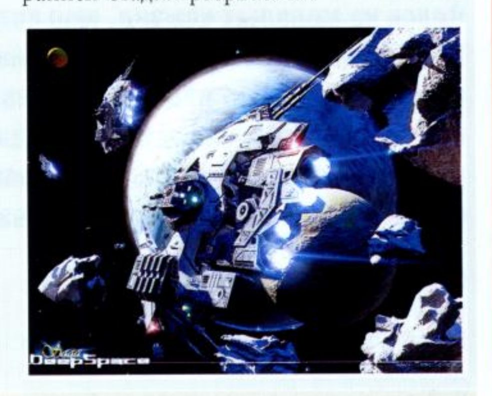


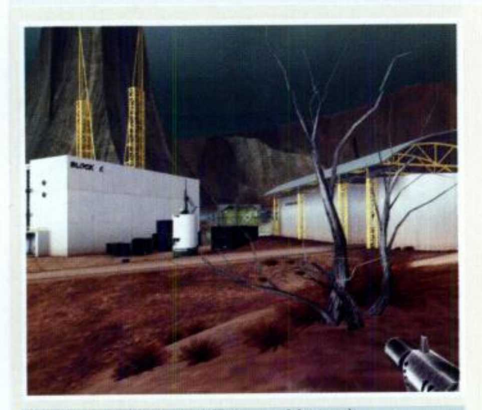


Команда GQ Team (Россия, Москва)
Проект Deep Space Saga
Жанр космическая RPG
Web-сайт www.DeepSpaceSaga.com

Похоже, фэнтэзийные ролевые игры порядком поднадоели и игрокам и разработчикам, сейчас взор поклонников жанра направлен в звездные дали. Deep Space Saga – одна из космических RPG новой формации.

Здесь, как и в обычной ролевой игре, есть группа приключенцев, у каждого из которых имеются собственные параметры, а вот в качестве оружия и доспехов ваших героев выступают космические корабли – верткие истребители, тяжелые штурмовики и огромные крейсеры. При этом в Deep Space Saga нам обещана полная свобода действий как в выборе поведения – торговля, война, выполнение побочных квестов, так и в выборе друзей и врагов. Почти как в замечательных «Космических Рейнджерах», горячо принятых игроками. Вот только в отличие от названной игры в проекте GQ Team больше внимания уделено графической стороне – все происходит в полном 3D и очень напоминает какую-нибудь космическую RTS в стиле Homeworld, кстати, не только по внешнему виду, но и по стилю управления (впрочем, есть и симуляторный режим ведения боя). Пока что проект находится на ранней стадии разработки.



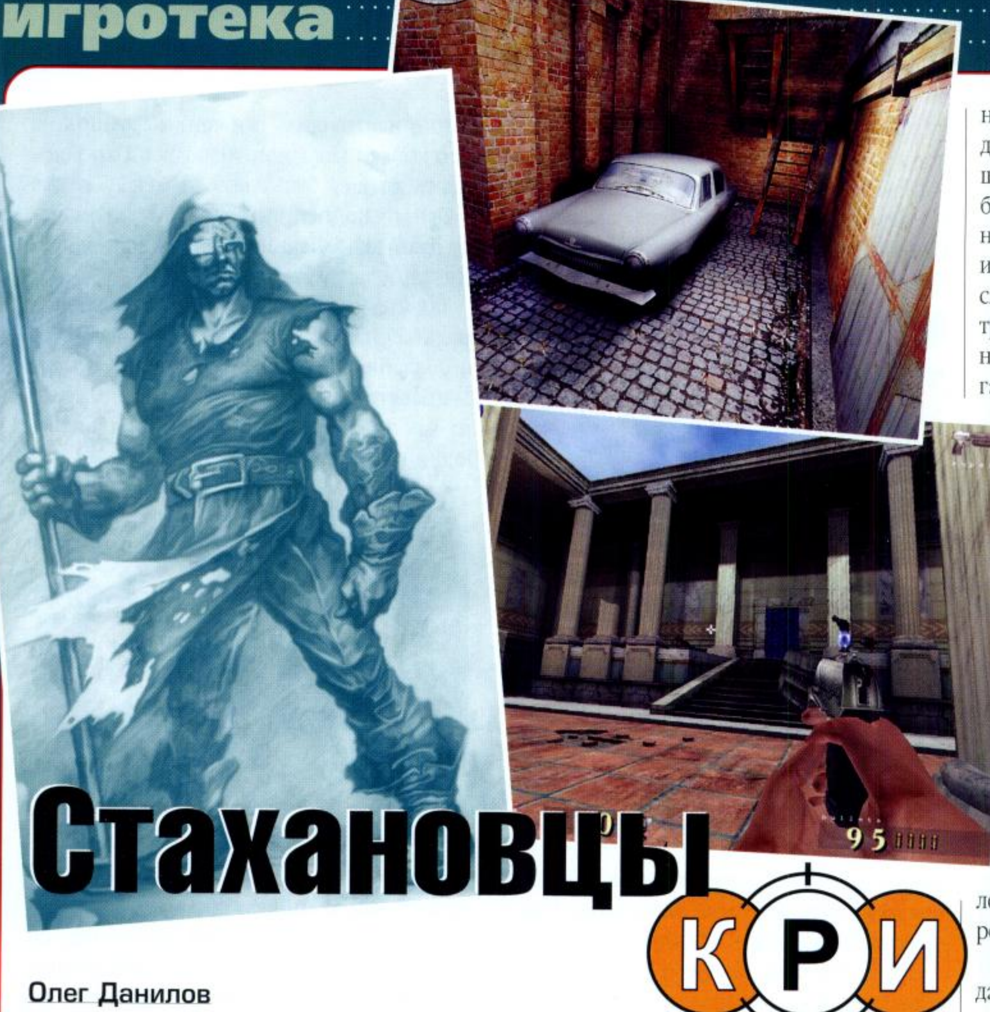


Команда Perfect Play (Россия, Москва)
Проект Metathrone Project
Жанр 3D-action
Web-сайт www.metathrone.com

Хотя Metathrone Project и показывался на отдельном стенде, а не в рамках ярмарки, игра демонстрируется публике впервые и еще не имеет издателя. «Проект Метатрон» – это 3D-action с небольшими вкраплениями адвентюры и RPG. Главный упор разработчики делают на замысловатую научно-фантастическую историю, вертящуюся вокруг оставленного давно погибшей цивилизацией загадочного артефакта, найденного на одной из колонизированных землянами планет. Сюжетную линию определяют несколько персонажей, которые к тому же могут находиться по разные стороны фронта. Более того, обещаны даже свобода в выборе последовательности заданий и альтернативные концовки игры.

В графическом плане Metathrone Project смотрится весьма неплохо, демонстрируя как огромные открытые пространства, перемещаться по которым можно и на своих двоих, и на транспортных средствах, так и сложную техногенную архитектуру внутри помещений. Естественно, все современные 3D-эффекты поддерживаются в полной мере. В будущем планируется портировать игру на Xbox.







Стахановцы КРИ

Олег Данилов

Одной из молодых команд, имя которой весьма громко прозвучало на КРИ 2003, стала никому не известная киевская Digital Spray Studios. Ее проект – 3D-action под рабочим названием You are EMPTY – получил по итогам конференции приз «Лучшая игра без издателя». Сегодня мы рады познакомить вас с этой украинской компанией и подробно рассказать о нескольких проектах, разрабатываемых в ее недрах.

Компания Digital Spray Studios (Украина, Киев)
Проекты The Triangle; You are EMPTY
Жанр 3D-action
Даты выхода не объявлены
Web-сайт www.digitalspray.com

Во время церемонии вручения призов (а выдавать награды украинским разработчикам довелось мне) кто-то из присутствующих удачно пошутил, сказав, что награду, пожалуй, следует переименовать в «Лучшая игра, не имеющая издателя на начало конференции». Действительно, проекты Digital Spray Studio еще на КРИ привлекли пристальное внимание нескольких российских издателей, и, как нам известно, сейчас с ними ведутся переговоры о судьбе игр The Triangle и You are EMPTY. Но давайте по порядку.

Окончательно команда Digital Spray Studio (DSS) пока что еще не сформирована, но шесть человек, составляющие ее костяк, уже имеют опыт разработки игр. Многие из них выходцы из Boston Animation, а два идеолога DSS – Павел Музок и Дмитрий Ситник – давно занимаются созданием движков и модов к популярным играм в свое удовольствие. Где-то в конце прошлого года ведущий (и единственный) программист DSS Дмитрий Ситник закончил первую версию собственного графического движка, непритязательно названного DS1-Engine. Именно с этого момента началась параллельная реализация на его основе двух игровых проектов – The Triangle и You are EMPTY. За четыре и три месяца соответственно, а именно столько идет работа над ними, ребятам удалось сделать многое.

Первый проект Digital Spray Studio носит рабочее название The Triangle («Треугольник»). Это типичный 3D-action в стиле kiil'em all. Хотя играм подобного жанра не требуется наличие связного сюжета, в The Triangle он имеется. Итак... Бермудский треугольник, наше время. Член археологической экспедиции (главный герой игры), проводящий исследования в Бермудском архипелаге на одном из островов, почти в центре Треугольника, натыкается на памятники загадочной цивилизации – дворцы, храмы и другие сооружения. В ходе изысканий наш «Индиана Джонс» обнаруживает, что необитаемый остров очень даже обитаем. Населяющие его странные существа настроены весьма агрессивно. Причем более всего они напоминают оживших древнеегипетских или древнеамериканских богов и... роботов. Главной задачей героя становится выживание, впрочем, решение загадки острова и треугольника тоже входит в его планы. Проницательный читатель, наверное, догадался, что без давным-давно погибших атлантов здесь не обошлось. В качестве бонуса есть и их бог-инопланетянин, «поработивший» жителей Атлантиды.

В игровом плане The Triangle близок к «Серьезному Сэму», но, кроме толп монстров, здесь присутствуют и сильные противники, для уничтожения которых необходимо подбирать индивидуальную тактику. Проще говоря, «мясные» эпизоды будут перемежаться тактическими драками a la сражения со Skaarj в оригинальном Unreal. Естественно, сюжет обещает большое разнообразие врагов – пока что мы видели двоих – ожившего Осириса и небольшого летающего боевого робота. Не забыты и всевозможные средства истребления врагов археологии, но опять-таки пока реализованы только четыре пушки.

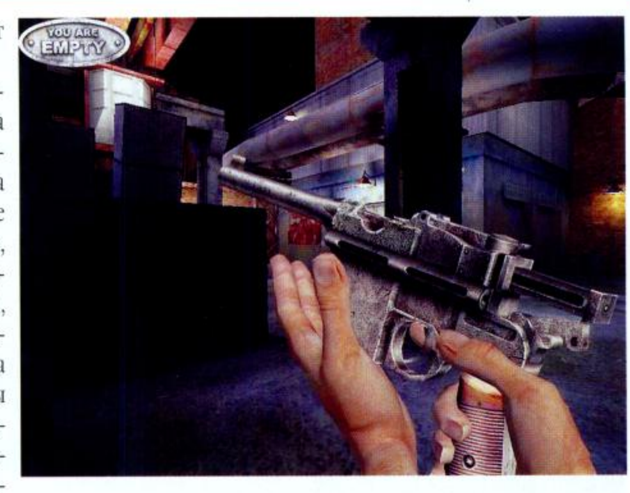
В графическом плане The Triangle выглядит даже на начальной стадии неплохо, хотя звезд с неба не хватает – в том же You are EMPTY, базирующемся на улучшенной версии движка DS1-Engine, картинка впечатляет больше. Тем не менее основные на сегодня графические фишки – шейдеры, мягкие тени, детальные текстуры и прочие радости – в игре имеются. По словам Дмитрия Ситника, графический движок The Triangle намеренно упрощен, так как в дальнейшем планируется портировать «Треугольник» на игровые консоли.



Нам удалось немного «побегать» в The Triangle. Конечно, игра находится еще на ранней стадии разработки и имеет множество огрехов как в геймплее, так и графической части, однако потенциально она весьма интересна.

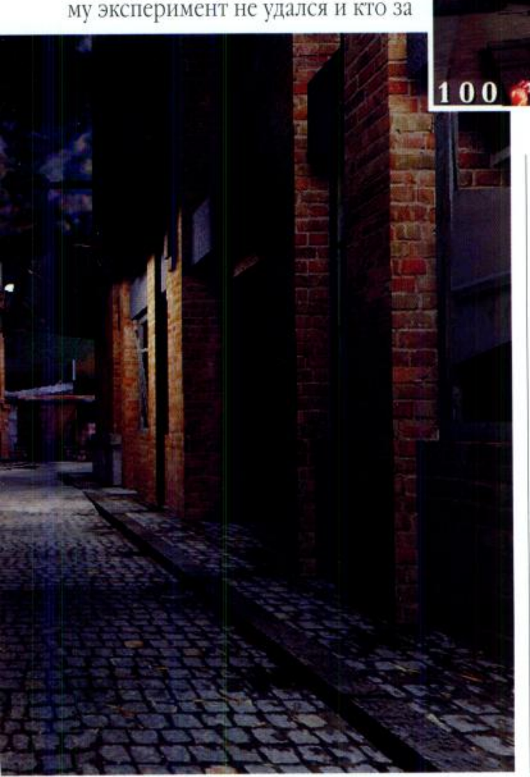
И все же, скажем честно, как бы ни был хорош «Треугольник», в самое сердце нас поразила вторая игра Digital Spray Studio, получившая приз КРИ 2003, – You are EMPTY («Ты ПУСТОЙ [внутри]»). С легкой руки вашего покорного слуги к этому проекту прилипли два кодовых обозначения – «Сталевары», в честь одного из персонажей, и «Сталкер 0». Почему? Сейчас узнаете.

В середине пятидесятых годов прошлого века, убедившись в невозможности построения коммунизма в отдельно взятой стране, правительство СССР решило создать светлое будущее в пределах отдельно взятого города. Но для этого нужны сознательные граждане – настоящие коммунисты без страха и упрека. В связи с чем был проведен эксперимент по трансформации жителей одного из городков нашей Советской Родины в идеальных рабочих и колхозниц. Эксперимент «удался», люди стали более работоспособными и сознательными, однако одновременно и более агрессивными. Короче, простые советские граждане съехали с нарезки и превратились в мутировавших монстров, ненавидящих все, что не соответствует их представлениям о коммунистическом будущем. Герой игры в момент проведения опыта на людях был в коме, поэтому и не пострадал. Разобраться, что же все-таки произошло, почему эксперимент не удался и кто за всем этим стоит, – и будет вашей главной задачей.



Гротескная, гипертрофированная атмосфера совка середины пятидесятых, периода после смерти Сталина (некоторые исторические несоответствия вызваны тем, что дело происходит в альтернативной реальности), просто льется на вас с экрана. Город, воссозданный на основе киевской промзоны (коренные киевляне, конечно же, узнают некоторые сооружения Подола, в частности старый элеватор на Почтовой площади), производит гнетущее впечатление. Сумрачные, замусоренные улицы, здания в стиле сталинского классицизма, обшарпанные стены, выбитые стекла, ржавые металлоконструкции, советская наглядная агитация – «Пролетарии всех стран, соединяйтесь!», «Миру – мир!», «Заветам Ленина верны!», ППШ и маузер в вашем арсенале – возникает ощущение, что вы – главное действующее лицо фильма «Зеркало для героя» и отброшены в наше «светлое» прошлое. Видимо, мы все слишком долго жили в мрачной атмосфере совка... Чем иным объяснить тот факт, что этот антураж навевает такую сладкую ностальгию... Именно из-за достоверно, пусть и несколько утрированно и гротескно воссозданной атмосферы СССР 50-х годов игру так и подмывает окрестить «Сталкер 0», ведь в S.T.A.L.K.E.R., творении GSC Game World, тоже дан слепок с нашей действительности – застывшие, словно в янтаре, после чернобыльской катастрофы украинские города и села конца 80-х.





А «Сталеварами» игру прозвали за очень харизматичных монстров – мутировавших строителей коммунизма, среди которых – смахивающая на миниатюрного велоцираптора «Курица ленинского комсомола», вооруженный киркой «Дорожный рабочий» и... гоняющийся за игроком с гигантской пикой «Сталевар». Понятно, что на этом фоне будут замечательно смотреться ВОХРовцы-мутанты, вампиры – председатели колхозов, мерзкие павлики морозовы и прочие парторги, стройбатовцы и народные контролеры. В общем, места для фантазии хоть отбавляй.

В игровом процессе You are EMPTY упор делается на захватывающий сюжет, написанный одним из киевских писателей-фантастов, фамилия которого пока что держится в секрете. Блуждая по городу победившего коммунизма, герой находит новую информацию и улики, проливающие свет на загадочный эксперимент. Только к середине игры он начнет понимать, что же все-таки случилось с несчастными жителями. Игровые локации связаны воедино – это действительно один большой город с пригородами. Есть здесь и вокзал, и центральная площадь с обязательным памятником Ленину, и уже упомянутая промзона, и колхоз. Во время «прогулок» персонажу повстречаются и NPC – люди, не затронутые катастрофой, – некоторые из них смогут продать вам полезные вещи или информацию, другие – выдавать задания, третьи – готовы на время присоединиться к поискам. В боевой части радует тот факт, что противников будет не очень много, но они окажутся настоящей головной болью для игрока – мутанты поразительно живучи и коварны. Впрочем, и периодические набеги орд слабых монстров тоже запланированы.

Как уже говорилось, движок You are EMPTY выдает более интересную картинку, чем тот же engine в The Triangle. Причем, по словам Павла Музка, детализация мира в дальнейшем значительно увеличится, впрочем, как и интерактивность окружения. Одним словом, мы уже ждем погружения в You are EMPTY, хотя до выхода игры еще как минимум полтора-два года.

Если вы думаете, что у Digital Spray Studio всего два проекта, то глубоко ошибаетесь. В недрах компании ведутся работы над графическим движком нового поколения – DS3-Engine, ориентированным на новейшие видеокарты и поддерживающим все современные графические функции. Что сказать? В DSS трудятся настоящие стахановцы! С такими людьми, действительно, можно построить коммунизм – для начала хотя бы в играх! ■



Наши люди в тылу врага

Олег Данилов

Еще один украинский проект, наделавший много шума на Конференции разработчиков игр и получивший приз «Лучшая зарубежная игра КРИ 2003», представлял на своем стенде его издатель – фирма «1С». Создатели игры «В тылу врага» из северодонецкой компании Best Way, к сожалению, на конференции не присутствовали. Тем не менее мы считаем своим долгом побольше рассказать об этой неординарной стратегии.

Компания Best Way (Украина, Северодонецк)
Проект «В тылу врага»
Жанр тактическая стратегия реального времени
Издатель «1С»
Дата выхода не объявлена
Web-сайт нет

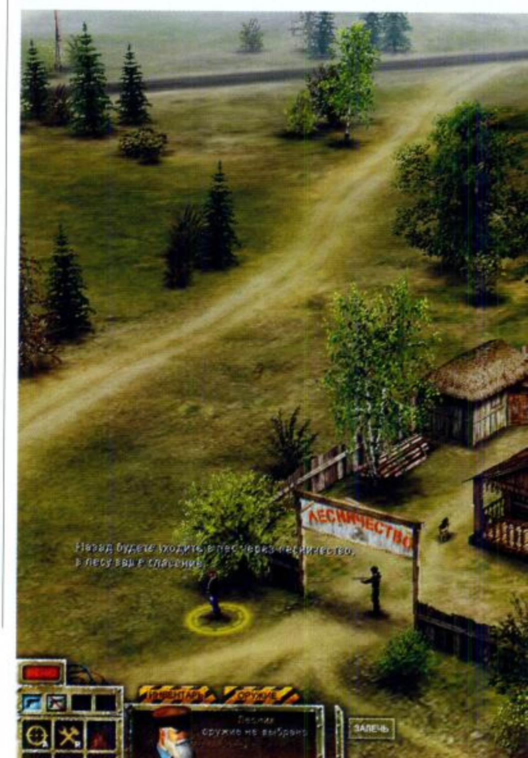
Практически все участники КРИ 2003, посетившие стенд компании «1С», на некоторое время замирали у компьютера, где демонстрировалась никому не известная военная стратегия. Вначале ее путали со «Второй мировой» от «1С: Maddox Games», показанной в необычном ракурсе, кто-то даже посчитал, что это одна из модификаций «Операции Silent Storm», разработку которой заканчивает сейчас Nival Interactive. Неудивительно, ведь обе эти игры – тоже стратегии на тему Второй мировой и издаются, опять-таки, «1С». Признаемся честно, мы почти попались на эту удочку... Спасло нас только то, что еще до поездки на КРИ 2003 нам было известно о существовании тактической стратегии «В тылу врага», создаваемой северодонецкой компанией Best Way. Вот только никаких подробностей ни о ее разработчиках, ни о самой игре выяснить до начала конференции не удалось.

Best Way основана в 1991 г. Изначальная специализация – компьютерная техника, прикладное ПО, сети. В 1999 г. в составе фирмы было организовано подразделение разработки компьютерных игр. Почти два года творческих изысканий в различных направлениях (как технологических, так и геймплейных) воплощаются в ее первом коммерческом проекте – «В тылу врага». На начало реализации проекта костяк команды составляли четыре сотрудника, сейчас в игровом подразделении Best Way 14 человек. Руководитель проекта «В тылу врага» – Дмитрий Морозов, профессиональный программист и геймер с большим стажем. В качестве продюсера выступает доктор экономических наук Сергей Бучакчийский.

Даже беглое знакомство с новой игрой вызывает шок. Говорят, примерно так же отреагировали и менеджеры «1С», впервые увидевшие «В тылу врага». Полностью разрушаемый уровень, аутентичные модели военной техники и вооружения, ролевые характеристики персонажей, зрелищные бои – есть чему восхититься, но стоп... пожалуй, стоит начать рассказ о проекте с сюжета демо-версии.

Итак, в первые дни войны во время одного из ожесточенных боев два танкиста Советской Армии попадают на оккупированную немцами территорию – за линию фронта. Танк они, естественно, теряют. Первейшая задача бойцов – выжить, не попасть в плен и прорваться из окружения к своим. Собственно, бравые танкисты и станут вашими основными силами в игре (впрочем, будет ли их в финальной версии «В тылу врага» только двое, пока что неизвестно), хотя в некоторых миссиях им на помощь придут и мирные жители, и партизаны, и части регулярной армии. Так как стратегия тактическая, много солдат под управление вы не получите, это вам не «Блицкриг». Хотя до конца разработки игры еще не менее года, поэтому сюжет может претерпеть значительные изменения.

Если вы думаете, что танкисты будут пробиваться к своим пешком, то глубоко заблуждаетесь. Ведь на вражеской территории есть масса брошенной советской техники, как тот застрявший в леске КВ-2 с подбитой гусеницей в первой миссии демо. К тому же всегда можно захватить вражеский танк и бить фашистов их же оружием. Бронетехники даже в демо-версии вполне достаточно – несколько моделей советских и германских танков и транспортеров выглядят очень здорово. Кроме того, по заверению представителей «1С», при моделировании боевых машин учитыва-



лись ТТХ реальной техники: маневренность, скорость, бронепробиваемость, боекомплект, время перезарядки и т. д. Так же скрупулезно моделировалось и стрелковое оружие. Кстати, у ваших бойцов есть собственный inventory, и они могут спокойно собирать с трупов трофейное оружие – все как в жизни.

Управление бойцами выполнено по классической для RTS схеме, мы указываем точки перемещения и направления огня. Тем не менее в неактивном состоянии танкисты в отличие от юнитов из других стратегий могут постоять за себя, очень грамотно залегая и отстреливаясь. Мне, например, не удалось пройти первый отрезок демо-миссии, непосредственно руководя бойцами, а вот предоставленные самим себе, они очень ловко уничтожили немецкий патруль. Управление бронетехникой сделано иначе. Нет, режим указания маршрута и целей здесь присутствует, но есть и другой вариант, в котором мышь управляет движением башни танка, а перемещения машины осуществляются с клавиатуры, как в аркаде. Говорить о том, какой способ удобней, пока рано. Если вы еще не поняли, все действие происходит в реальном времени, а введение управляемой паузы находится сейчас в стадии обсуждения.

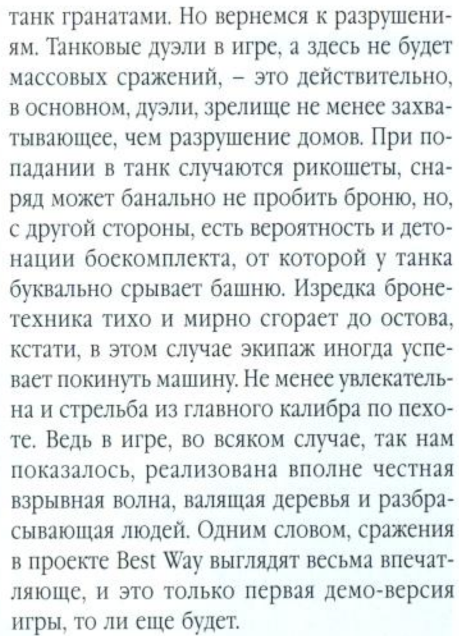
Представители «1С», показывавшие нам этот проект, несколько раз упоминали в разговоре о геймплее, великолепных «Командос», отмечая, что и в проекте Best Way у бойцов будет собственная специализация. Пока что этого в демо нет, наши танкисты – универсалы: стреляют из любого оружия, управляют танком (кстати, для приведения боевой машины в действие нужно минимум два-три человека в зависимости от модели танка). По нашему мнению, в показанной на КРИ версии игры намного больше свободы и различных вариантов решения тактических задач, чем в пресловутых «Командос», – не хотелось бы, чтобы введение специализации бойцов ограничило «В тылу врага» в чем бы то ни было.

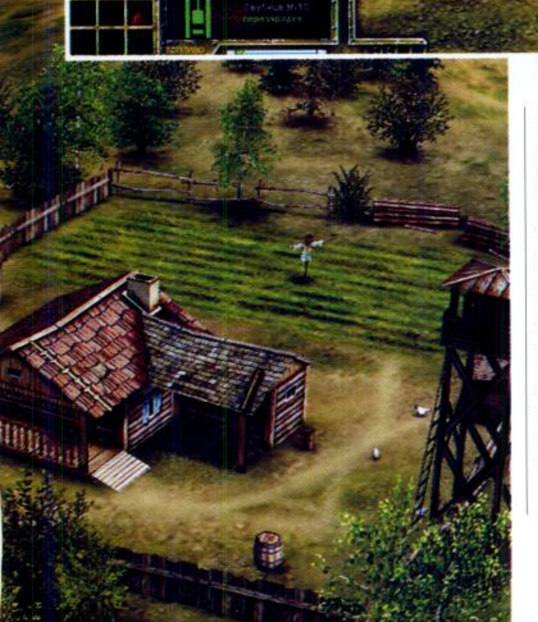
Смотрится проект Best Way уже сейчас весьма и весьма достойно. И хотя кто-то называл анимацию юнитов не совсем достоверной, по моему мнению, в графическом оформлении «В тылу врага» нет огрехов. До боли родные белостенные, крытые соломой мазанки, здание сельсовета в стиле украинского классицизма, пыльные проселочные дороги, тын, яблоневый садок, воз, брошенный посреди крестьянского двора, пугало в огороде, «туалет типа сортир» и даже собачья будка – перед нами милая сердцу Украина начала сороковых. Кстати, пейзаж этот далеко не пустынный – по подворью бегают куры и собаки, снуют деловитые крестьяне; на околице ходят немецкие патрули, по проселку пылят фашистские танки. Лепота... сейчас мы разрушим ее...

Упомянутая в самом начале статьи возможность уничтожать любые строения в игре – не фикция. При желании вы можете буквально сровнять уровень с землей. Движущийся танк валит тонкие деревца и телеграфные столбы, при этом намертво застревая у вековечных дубов, легко проезжает сквозь небольшое строение, разрушая его. Более того, нас до глубины души поразило, что снаряд, выпущенный по мазанке, не только разрушил ее, но и, пробив насквозь, взорвался далеко в поле! Кстати, снаряды в игре разные (как и положено для боекомплекта танка) – бронебойные и осколочные, а для борьбы с пехотой имеется пулемет, между прочим, совсем не лишний, так как фашисты любят забрасывать ваш родной танк гранатами. Но вернемся к разрушениям. Танковые дуэли в игре, а здесь не будет массовых сражений, – это действительно, в основном, дуэли, зрелище не менее захватывающее, чем разрушение домов. При попадании в танк случаются рикошеты, снаряд может банально не пробить броню, но, с другой стороны, есть вероятность и детонации боекомплекта, от которой у танка буквально срывает башню. Изредка бронетехника тихо и мирно сгорает до остова, кстати, в этом случае экипаж иногда успевает покинуть машину. Не менее увлекательна и стрельба из главного калибра по пехоте. Ведь в игре, во всяком случае, так нам показалось, реализована вполне честная взрывная волна, валящая деревья и разбрасывающая людей. Одним словом, сражения в проекте Best Way выглядят весьма впечатляюще, и это только первая демо-версия игры, то ли еще будет.









Что мы забыли упомянуть? Пожалуй, ничего. Ролевая система пока что не сформирована окончательно, точно даже не известно, будет ли она в финальной версии «В тылу врага». Нет у нас сведений о параллельной немецкой кампании. Для издания на Западе ее присутствие вроде бы логично, но с исторической точки зрения это, конечно, выглядело бы странно. Нет информации и о количестве миссий, техники и оружия в игре. Что ж, это говорит только о том, что у нас будет повод вернуться к рассказу об этом неординарном проекте северодонецкой студии Best Way. ■

Эти плохие, плохие, плохие игры

Сергей Галенкин

Центральные телеканалы, авторитетные печатные издания и прочие средства массовой информации в один голос утверждают: игры опасны. Сотрите со своих винчестеров папку Games, подарите PlayStation 2 врагу, разбейте молотком любимый GameBoy Advance и сожгите все колоды Magic: The Gathering.

Но так ли все плохо на самом деле? Виноваты ли игры в растущем уровне детской преступности? Может ли виртуальное насилие породить настоящую агрессию? Давайте попробуем разобраться.

ВРАЧЕБНАЯ ТАЙНА

Один из самых живучих мифов современной детской психологии – предположение о том, что игры каким-то образом могут превратить милых и добрых детей в вооруженных до зубов исчадий ада. Несмотря на то что в действительности основной проблемой является свободный доступ подростков к оружию, спекуляции на этой почве не прекратятся, очевидно, никогда – мнения врачей в данном случае различаются кардинально. Примерно половина дипломированных психологов настаивают на немедленном и беспощадном истреблении агрессивных видеоигр. Вторая же половина обвиняет первую в исполнении социального заказа, утверждая, что экранное насилие не может служить поводом для реального его проявления. Как на самом деле влияют игры на психику детей – все еще остается под вопросом. Множество разнообразных научных работ противоречат друг другу, и хотя публикуются опытными учеными, не содержат, к сожалению, ничего нового.

Исследования, одно оригинальнее другого, предлагают невероятно интересные аспекты применения жестоких игр в мирных целях. Так, ученые из Иезуитского университета города Виллинга (Западная Вирджиния, США) считают, что видеоигры помогают детям терпеть боль, вызванную, к примеру, последствиями недавней операции или хроническим заболеванием. Две группы добровольцев, участвующие в эксперименте, согласились мириться с болью ради науки. Одна половина играла в агрессивную видеоигру, вторая – в умную, добрую и развивающую. Агрессивная и злая игра помогает забыть о боли в несколько раз лучше, чем добрая. Более того, по качеству воздействия жестокие игрушки обходят даже слабые обезболивающие препараты.

А психологи из Университета Корнелла, расположенного в Нью-Йорке, пришли к выводу, что современные дети на 15 единиц по шкале IQ умнее своих родителей, что объясняется активной игрой в компьютерные игрушки и использованием Internet.

Им вторят врачи из Университета Виктории в Канаде, которые утверждают, что стратегические игры и симуляторы благоприятно сказываются на умственном развитии детей, в то время как файтинги и боевики – наоборот, детей отупляют. Таким образом, они предлагают ввести новую систему ограничений, базирующуюся не только на количестве насилия в игре, но и на ее жанровой принадлежности.

ИГРОКИ-УБИЙЦЫ

Слайд номер один

Впрочем, противники жестоких игр опираются не только на лабораторные исследования, но и на реальные факты из жизни, количество которых в последнее время поражает всякое воображение. Сообщения о насилии, инспирированном играми, появляются буквально каждый день. Вот только некоторые из них.

Мерл Мишн, отец 17-летней девочки из Медины, утверждает, что в смерти его дочери виноват не только непосредственный убийца, но и корпорация Sony, разрешившая издание Grand Theft Auto 3 на PS2. Адвокаты Мерла настаивают на том, что Дастин Линч, 16-летний подросток, обвиняемый в жестоком убийстве девочки, вдохновлялся этой игрой. Они предъявили иск компании Sony, заявив, что единственной платформой, на которой есть GTA3, является ее приставка PlayStation 2. Заметим, что в действительности разработанная студией Rockstar Games игра доступна и для ПК, а ее выпуском занималась фирма Take Two.

Delta Force: Black Hawk Down

НЕКОТОРЫЕ ЖЕРТВЫ ВИДЕОИГР

- Тринадцатилетний житель Далласа в упор расстрелял своего приятеля во время игры в Quake 3: Arena.
- Семнадцатилетний школьник из Шанхая скончался от истощения в местном Internet-кафе после многочасовых сетевых баталий.
- Девятнадцатилетний австралиец был убит вследствие короткого замыкания приставки PlayStation 2 – несмотря на предупреждение родителей, он все же решился играть на борту корабля во время шторма.
- Филиппинская девушка была застрелена своим одноклассником после того, как победила его в компьютерной игре.
- Восемнадцатилетний подросток из Гонконга умер от кровоизлияния в мозг во время сетевой игры в Diablo, которая продолжалась трое суток без перерыва.
- Двадцатилетний американец застрелился из пистолета во время игры из-за неудачи своего персонажа в Everquest.
- Тринадцатилетний киевский школьник выпал из окна и разбился насмерть, пытаясь выбраться по самодельной веревке, чтобы тайком от родителей посетить игровой клуб.
- Четыре человека погибли после перестрелки двух враждующих кланов Counter-Strike во время чемпионата в одном из небольших клубов Нью-Йорка, расположенном в «черном» районе.
- Немецкий школьник из Эрфурта, большой поклонник Counter-Strike, расстрелял 16 человек и застрелился сам.
- Около двадцати человек задохнулись во время пожара в одном из Internet-кафе Пекина – владельцы заперли его на ночь, опасаясь грабителей.

Знакомые Дастина говорят, что он играл только в эту игру и проводил за ней сутки напролет. Причем GTA3 у него не было, и он одалживал диск у своего друга. Впрочем, адвокаты не придают данному факту большого значения, и состоявшиеся слушания подтвердили их правоту. Иск к игровым компаниям отвергнут за отсутствием доказательств.

Слайд номер два

В украденной машине была обнаружена распечатанная коробка Grand Theft Auto 3. Возможно, угонщик использовал детище Rockstar Games как учебное пособие в своей непростой работе или это было всего лишь сравнением реального и виртуального мастерства. Как бы там ни было, Джабари Уоллес погорел на игре, получив семь лет заключения и штраф в 32 тыс. долл. Его арестовали в начале июня прошлого года, когда сотрудники полиции нашли на заднем сиденьи одного из угнанных мини-вэнов чек из магазина за GTA3 с адресом и фамилией незадачливого Уоллеса. Примечательно, что Джабари уже был судим в 2000 г., но, выйдя на свободу, продолжил свое дело. В своем последнем слове он отметил, что всегда хотел быть угонщиком, чтобы заслужить уважение в криминальном сообществе. Он даже провел параллель с главным героем Grand Theft Auto 3.


Conflict: Desert Storm

Слайд номер три

Верховный Суд США вынес окончательный вердикт по иску против игровых компаний, который выдвинули родственники погибших детей. Напомним, что в результате кровавой бойни, устроенной в 1997 г. в штате Кентукки, 14-летний Майкл Корнел застрелил трех девочек и ранил пятерых своих одноклассников. Недолго думая, семьи погибших подали в суд на 25 игровых компаний, обвинив их в пропаганде насилия, что якобы привело Майкла к этому преступлению. Сумма иска составила 33 млн. долл. Верховный Суд отклонил требования обезумевших от горя родственников, сославшись на первую поправку к Конституции США, как известно, призванную защищать свободу слова. Приговор окончательный и обжалованию не подлежит.

Данное решение – наверное, самое важное в развитии индустрии. Похоже, игры все-таки сумели пережить этот опасный период, и в дальнейшем их создатели могут не бояться судебных исков. Для тех, кто сомневается: в начале 90-х годов точно такая же волна общественного мнения поднялась против насилия в кино. Тысячи адвокатов яростно обвиняли, угрожали и самозабвенно пророчили. Добейся они тогда победы – кинопроизводство в том виде, в котором мы его знаем, прекратило бы свое существование. Плохо это или хорошо – уже другой вопрос.

КЛУБЫ КАК ИСТОЧНИК ВСЕХ НЕСЧАСТИЙ

Еще один источник беспокойства для родителей – компьютерные клубы. Нужно заметить, что действительно абсолютное большинство отечественных заведений подобного толка пренебрегают рекомендациями производителей игр относительно минимально допустимого возраста игроков. Так, в типичном украинском клубе легко можно встретить десятилетних детей, запоем играющих в Counter-Strike или Soldier of Fortune 2, которые предназначены для лиц, достигших 16 лет. Впрочем, будем честными до конца – делается это не только по злому умыслу владельцев клубов, но и из-за попустительства властей – в Украине до сих пор нет закона, ограничивающего доступ детей к таким развлечениям.

В то же время во всем мире правительства пытаются решить эту проблему по-разному. Так, на Тайване законом запрещена работа игровых клубов после десяти часов вечера. Разумно предположив, что основными посетителями подобных заведений являются дети, власти решили воспрепятствовать их появлению там в позднее время. В украинских же клубах очень популярен так называемый «ночной тариф», когда группа подростков просиживает за компьютером всю ночь – 8–10 часов. И это при том, что максимально допустимое время нахождения детей перед мониторами в два раза меньше.

Соседняя с нами Беларусь и на этот раз пошла по своему пути. Согласно постановлению, принятому белорусским парламентом, в каждый компьютерный клуб необходимо посадить по дипломированному педагогу с тем, чтобы

он следил за соблюдением морали игроков и проверял учащихся и студентов на предмет пропуска занятий. Также в его обязанности входят цензура игр в заведении и недопущение употребления спиртных напитков.

И только в США, похоже, приняли соломоново решение. Вместо запрета игр с элементами насилия в компьютерных клубах закон требует снабдить соответствующие машины специальными наклейками и установить их на расстоянии 6 метров от «обычных» компьютеров за непроницаемой шторой или стеной.

Тем временем украинские парламентарии ограничиваются невнятными декларациями, которые позволяют отечественным СМИ нагнетать истерию вокруг этого вопроса, но не дают реальных оснований для принятия каких-либо решений.

А ТЫ ЗАПИСАЛСЯ ДОБРОВОЛЬЦЕМ?

А ведь степень влияния игр на человека не стоит недооценивать. По крайней мере, правительство США вложило сумму с шестью нулями в разработку компьютерной игры, рекламирующей службу в вооруженных силах страны. America's Army – вы наверняка не раз слышали об этом уникальном творении. Интересный факт – в роли традиционных booth babes, завлекавших посетителей к выставочному стенду на прошлогодней E3, выступали морские пехотинцы, сидящие в настоящем боевом бронетранспортере.

Игра, обошедшаяся налогоплательщикам в семь миллионов долларов (жалкая сумма, если сравнить ее со стоимостью средней ракеты Patriot), распространяется совершенно бесплатно. Любой американский подросток, достигший совершеннолетия и имеющий законное право курить, пить и стрелять в людей, может получить свою коробку с игрой на ближайшем призывном пункте. Добрый, как и все распространители наркотических веществ, майор вручит ему виртуальную повестку, после чего отечески похлопает по плечу. Ты нужен Дяде Сэму, сынок. Дядя Сэм собирается на войну.

Не остаются в долгу и извечные противники западной демократии. Сирийская компания Dar el Firk выпустила «свой ответ» американским боевикам – патриотическую игру о молодом палестинском беженце под названием Under Ash. В роли 19-летнего Ахмеда арабским игрокам предстоит сначала заниматься сбором оружия, оставшегося после уличных боев, в помощь боевикам. После такой своеобразной тренировки игра превращается в шутер и предлагает поучаствовать в наиболее знаменитых военных операциях израильско-палестинского конфликта и побывать в Ра-Малахе, Тель-Авиве и на Голанских высотах, естественно, воюя с израильскими и американскими войсками.

Создатели игры позиционируют свое детище как «другой, правдивый взгляд на события, многократно перевранные западной пропагандой». Разумеется, бюджет игры не позволил ее создателям купить модный Unreal engine и тем более раздавать ее бесплатно, поэтому Under Ash – обычный коммерческий продукт с посредственной графикой и не совсем удачным геймплеем. Вместе с тем на арабском рынке эта игра пользуется бешеной популярностью – уставшие от продуктов из США местные потребители предпочитают патриотические настроения, доминирующие в Under Ash.

Разумеется, в адрес создателей обеих игр тут же посыпались обвинения со стороны различных гуманитарных и пацифистских организаций. И тех и других обвинили в бессердечном наборе рекрутов для ведения реальной войны. Впрочем, разработчики не скрывают рекламной направленности своих продуктов – вряд ли кто-то может оказаться достаточно наивным, чтобы принять America's Army за подарок вооруженных сил подрастающему поколению.

Обе игры между тем потихоньку обзаводятся сиквелами. Американцы делают стратегию-симулятор взвода, а арабы – Under Ash 2: Under Siege. Новый виток пропагандистской войны не за горами.

ВОЙНА КАК ДВИГАТЕЛЬ ТОРГОВЛИ

С другой стороны, игры нельзя рассматривать в отрыве от современной жизни. Как и любой другой вид коммерческого искусства, они являются лишь отображением нашей реальности и поэтому находятся в прямой зависимости от ситуации в мире.

Яркий тому пример – война в Ираке. Практически одновременно с началом боевых действий игровые топы атаковали посредственные, однако агрессивные военные игры. Возьмем, к примеру, Conflict: Desert Storm – неудачная поделка на тему событий 91-го года, предлагающая нам заняться истреблением иракских солдат непосредственно в местах их обитания. Появившись в конце 2002 г., Conflict не сделала больших сборов, не пользовалась большой популярностью у критиков или игроков и, скорее всего, должна была благополучно умереть, как и сотни ей подобных. Но начинается война, и вот уже издатель игры SCi, шокированный неожиданно свалившейся на него популярностью, убирает с первой страницы сайта потрясающий The Italian Job в угоду конъюнктурной посредственности. Портирование на все известные науке платформы, включая GBA и Nokia NGage, идет полным ходом. Сиквел, как водится, не за горами. В списке планируемых уровней – штурм Умм-Касра, осада Басры и взятие аэропорта им. Саддама Хусейна.

Впрочем, значит ли это, что все игроки агрессивны? Пожалуй, нет. Как во время Чемпионата мира по футболу активизируются продажи футбольных симуляторов, так и война выступает в непривычном доселе качестве невероятной по масштабу рекламной акции. Опять-таки, это не первый случай. Вьетнамский конфликт в свое время позволил заработать миллиарды долларов киномагнатам, которые напропалую эксплуатировали тему конфликта в своих фильмах. Сейчас их названия известны только самым матерым исследователям истории Голливуда.



America's Army


Under Ash

Разумеется, параллельно с началом боевых действий активизировались и пацифисты. Но не подумайте, что продажи Barbie Doll Designer выросли до небес, вовсе нет. Тут, скорее, действует обратный принцип. Например, конгресс Гондураса запретил производство и распространение любых игр или игрушек, связанных с насилием, – под запрет попали не только пресловутые Counter-Strike или BloodRayne, но также и игрушечные пистолеты, автоматы и пластмассовые ножи. А Германия, известная своим негативным отношением к военному разрешению конфликтов, сочла игру Command & Conquer: Generals настолько пропагандирующей насилие, что даже запретила ее свободную продажу. Теперь знаменитая стратегия фигурирует на полках немецких магазинов в черной непрозрачной упаковке с лаконичной надписью, подобно какой-нибудь замшелой порнографической продукции.

НЕМЕЦКИЙ ПОДХОД

Впрочем, Generals еще повезло – сам факт ее продажи на территории Германии является значительным достижением дипломатов Electronic Arts. Строгие законы ФРГ, как известно, ограничивают распространение символов и образов фашистской эпохи, из-за чего простые немецкие ребятишки никогда не увидят ни Medal of Honor, ни Blood Rayne. И даже Return to Castle Wolfenstein щеголяет черными крестами вместо свастик и безумным сюжетом о группе заговорщиков. Политкорректность? Сложно сказать. Ультрапопулярные стратегии о Второй мировой войне «Блицкриг» и «Противостояние» свободно продаются в немецких магазинах без каких-либо ограничений цензуры.

Вообще, после печально знаменитого случая с расстрелом школьников в Эрфурте Германия стала уделять гораздо больше внимания тому, что смотрят и во что играют дети. И нельзя сказать, что это каким-то образом негативно сказалось на индустрии. Ограничение (не запрет, нет) свободной торговли агрессивными играми вместе с поддержкой миролюбивых проектов принесли свои плоды: по числу интересных и необычных игр немецкие разработчики и издатели лидируют в мире. В какой иной стране первые места в хит-парадах могла бы занять интеллектуальная многопользовательская настольная игра Carcassonne? Назовите мне другое государство, жители которого предпочитают невероятно увлекательную замковую аркаду с элементами стратегии Ballerburg жестокому и бездумному Counter-Strike. Список подобных проектов можно перечислять бесконечно: Project Nomads, Galaxy Andromeda, Hegemonia, Heaven and Hell, Settlers, даже знаменитые украинские «Казаки» и российские «Блицкриг» и «Противостояние» не появились бы без поддержки немецкой компании CDV.

Возможно ли, что «немецкий вариант» станет приемлемым решением для всего мира? Очень вероятно. В данный момент в Конгрессе США рассматривается законопроект Protect Children from Video Game Sex and Violence Act («Закон о защите детей от секса и насилия в видеоиграх»). Предыдущая его редакция была отклонена полтора года назад как нарушающая свободу слова. Теперь закон не требует запрещения игр с насилием, а предлагает трактовать их как продукцию только для взрослых наравне с порнографией. Это приведет к необходимости открытия магазинов для торговли жестокими играми, выпуска отдельных журналов и запрету рекламы таких игр на бигбордах и во время спортивных соревнований. То, что в свое время не удалось сделать с кровавыми видеофильмами, возможно, получится с играми.

Впрочем, вряд ли это улучшит ситуацию с подростковой преступностью в США, если не будут предприняты адекватные меры для ограничения доступа детей к оружию. Нежелание самой «богатой» на случаи массовых расстрелов в школах страны отказываться от практики свободной торговли полуавтоматическим оружием может стоить американцам слишком дорого.

В то же время Украина, к сожалению, не осталась в стороне – уже зафиксировано несколько случаев преступлений, совершенных детьми и связанных с видеоиграми. Правда, их количество ничтожно мало в общей массе – в советское время из-за мороженого нарушений закона совершалось куда больше. Поэтому пока рано говорить об «угрозе подрастающему поколению», что так любят делать наши газеты и телевидение. Но не станет ли эта опасность реальной через пару лет, предсказать не берется никто. ■

P. S.

21 марта, в день начала боевых действий в Ираке, компания Sony Computer Entertainment America (SCEA), американское игровое подразделение Sony, зарегистрировала в Бюро по патентам и торговым маркам США торговый знак «Шок и трепет» (Shock and Awe), намереваясь в недалеком будущем выпустить игру под таким названием для своей консоли PlayStation 2.

Напомним, именно так – «Шок и трепет» – называлась начальная фаза операции «Свобода Ираку» (Operation Iraqi Freedom), в результате которой войсками антииракской коалиции был свергнут режим Саддама Хусейна.

Так как данная формулировка, придуманная отставным американским летчиком Харланом Улманом (Harlan Ullman), как и сама война, неоднозначно воспринимаются в ряде стран, игра будет издана только на американском рынке. Представитель Sony Computer Entertainment America подчеркнул, что регистрация торгового знака не обязательно означает грядущий выпуск продукта: Sony может пересмотреть свои планы.

P. P. S.

Буквально перед сдачей этого номера «Домашнего ПК» в печать поступила новая информация. Обескураженная неоднозначной реакцией общественности на регистрацию торговой марки «Шок и Трепет», в виде достаточно резких высказываний в адрес компании в средствах массовой информации, Sony Computer Entertainment Inc. (центральный офис игрового подразделения в Японии) заявила об отказе от прав на данный патент и принесла извинения за поспешные и непродуманные действия своего американского филиала.

Сны о чем-то большем

Сергей Галенкин

Захватывает домены, но не киберсквоттер, путешествует между мирами, но не космонавт, убивает птиц, но не китайское правительство, и, наконец, вызывает существ, но не Демиург.

Когда я слышу словосочетание «Role Playing Strategy», в моем воображении рисуется некий идеальный гибрид двух любимейших жанров, эдакий ультимативный «Warcraft meets Fallout», который займет все свободное время вместе с отведенным на сон и выгуливание собачки (ее я так и не завел). В реальности же меня ждут «Смертельные Грезы».

В бытность свою «перспективным проектом от молодой украинской команды» «Смертельные Грезы» вызывали если не восхищение, то здоровый оптимизм. Игра, обещавшая стать необычной смесью пошаговой стратегии с волшебными дуэлями в реальном времени, выглядела на картинках весьма многообещающе, а сюжет звал в неизведанные миры и дальние дали.

К сожалению, реальная игра не оправдала большинство наших надежд. Несмотря на отличный потенциал самой концепции, реализация идей геймдизайнеров оказалась на уровне ниже среднего. Парадоксально, но причина всего – спешка, которая, как известно, приносит пользу только в деле истребления кожных паразитов. Первая мысль, возникающая при знакомстве со «Смертельными Грезами»: «О Боже, опять пираты украли альфа-версию замечательной игры». Но на сей раз вина полностью лежит на разработчиках. Временами кажется, что бета-тестеры так и не прикасались к «Смертельным Грезам» или же их пожелания не были учтены. Судите сами.

Управление – одно из самых слабых мест игры. В тактическом режиме правая кнопка, как ей и положено, означает перемещение, а левая – выделение. Это привычно, это знакомо и это радует. Но на стратегической карте кнопки по воле какого-то шутника поменяли местами, из-за чего вы, чертыхаясь, не раз будете загружать игру, продираясь через сложное и неудобное меню. Быстрого сохранения и загрузки обнаружено не было. Кнопки «Начать бой снова» тоже, как и функций «Прервать бой» или «Отступить». Необъяснимый максимализм.

Сам интерфейс тактических сражений совершенно не продуман. Заклинание запоминается и вспоминается на горячей клавише с помощью одной и той же комбинации Alt+буква. Поэтому, во-первых, начало поединка проходит в настройке этих предпочтений, а сам бой – в лихорадочных попытках не сбить случайно настройки в пылу схватки. Выделить среди мельтешащих уродцев нашего героя, чтобы послать его куда-нибудь, не представляется возможным, не помогает даже режим паузы. К тому же он отличается неистребимой любовью к самодеятельности и вполне может влезть в драку со значительно превосходящими силами противника.

Искусственный интеллект подопечных также вызывает массу нареканий. Нередко можно наблюдать картину, когда отряд, назначенный охранять нашего аватара, на всех парах несется через полкарты истреблять замеченную вражескую ворону, в то время как в двух метрах от них противник большой толпой без соли и кетчупа заживо кушает главного героя.

Иногда кажется, что игра намеренно издевается над игроком – выбрасывает главного героя в начале боя в какой-нибудь уголок, из которого невозможно выйти, и насылает на него вездесущих летающих существ противника. Растолкав их, вы с некоторым недоверием обнаруживаете, что выбраться из заточения в трех полигонах не представляется возможным – дизайнеры уровней вместе с программистами постарались на славу. А на открытой местности игра выкидывает вторую свою коронную шутку – «растаманский» алгоритм нахождения пути, подобно тропинкам Зазеркалья, заведет вас куда угодно, только не туда, куда вы собирались. О систематических «зависаниях» в момент пере-





«СМЕРТЕЛЬНЫЕ ГРЕЗЫ: КРУГ СУДЬБЫ»

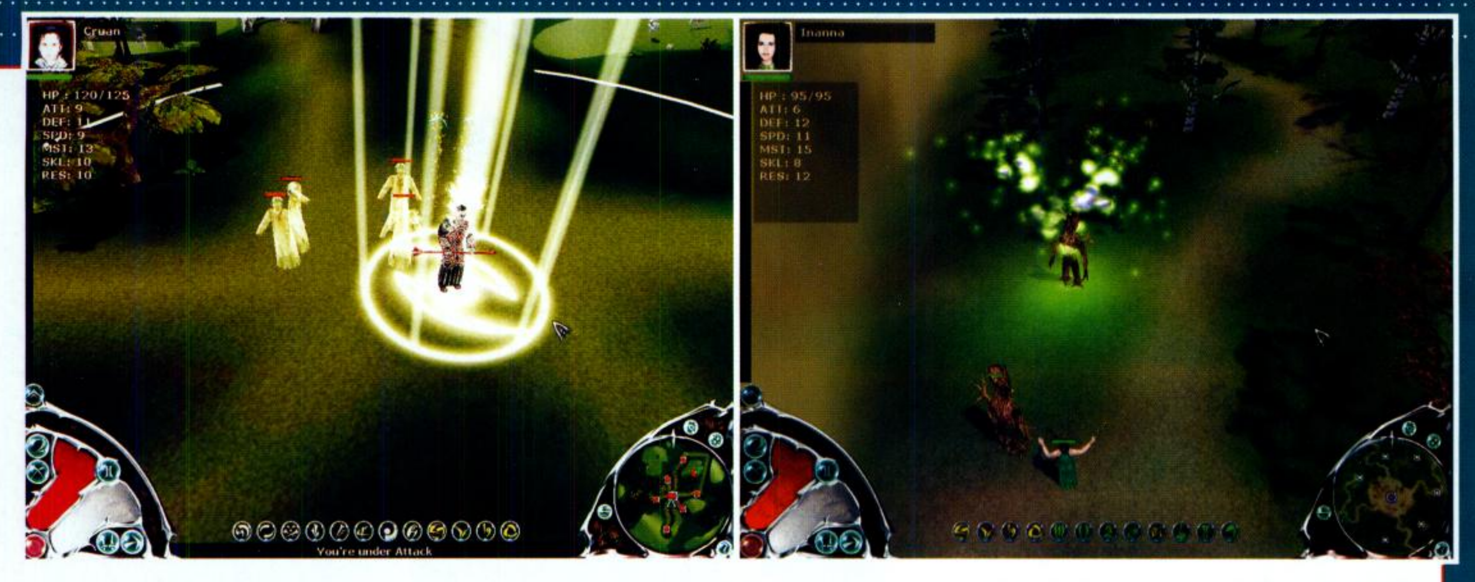
Жанр RPG/стратегия
Разработчик Boolat Games
Издатель «Руссобит–М»
Издатель в Украине «Мультитрейд»
Web-сайт www.lethaldreams.com

Графика	★★★☆☆
Звук	★★★☆☆
Играбельность	★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА	★★★☆☆

ЗА Интересная игровая идея

ПРОТИВ Неудобный интерфейс; слабая графика; отсутствие баланса; большое количество ошибок

ВЕРДИКТ Жаль, искренне жаль. Великолепная идея загублена спешкой и недостаточным бета-тестированием



дачи хода, погибших сохраненных играх и периодически появляющихся сообщениях об ошибке лучше умолчать.

А вот магическая система очень неплоха: в теории у нас есть призывы существ, атакующие, контратакующие заклинания, очарования, иллюзии и даже проклятия, вроде Страха или Голода. С реализацией же, как обычно, не сложилось. Чтобы сотворить нечто эдакое, требуется постоянно удерживать правую кнопку мыши, накачивая ману, при этом двигаться наш протеже не может, командовать подчиненными тоже. А заклинания вызываются ой как долго. Самое обидное – если в вожделенный момент отпускания кнопки под курсор подвернется кто-нибудь из своих же горе-вояк, то заклинание обрывается впустую, унося в никуда прихваченную энергию. В пылу сражения, во время которого невозможно сохранять игру, это может стоить вам победы.

К счастью, имеющаяся в наличии пауза несколько исправляет дело – если использовать ее максимально часто, вполне удается играть и даже получать от этого процесса удовольствие. Именно пауза позволяет баловаться с различными заклинаниями, часами подбирать наиболее удачные контрспеллы и вдумчиво руководить войсками. Если честно: лучше бы вместо паузы нам оставили полноценный пошаговый режим – невооруженным глазом видно, что изначально «Смертельные Грезы» создавались с расчетом на него.

Номинально есть несколько различных школ магии. Если говорить о задумке разработчиков – да, она была прекрасной. Кто-то опирается на некромантию, кто-то предпочитает управлять эмоциями или и вовсе открывать порталы для существ из другого мира. Но на практике все эти пути различаются, по большому счету, только названиями и визуализацией. За кого бы вы ни играли, тактика предполагается одна и та же – вызвать толпу подчиненных, обезвредить узлы силы и настучать по буйной головушке хранителю домена. Очень напоминает DDoS-атаку – любимый метод отечественных хакеров. Интересный факт – если у вас закончится мана, вы проиграете. Если она закончится у противника, то проиграете тоже вы. Более того – несколько ходов после этого вы не сможете атаковать истощенный домен.

Что же касается визуальной стороны дела, то и тут мы видим следы спешки – возможности графического движка не были использованы и наполовину. На монстров выделено невероятно мало полигонов, в то время как ландшафт щеголяет доброй их сотней на квадратный сантиметр, что, вообще-то, игру лучше не делает. Стоящие спецэффекты встречаются редко и вгоняют самый мощный компьютер в ступор – «Смертельные Грезы» запинаются уже при появлении на экране двух с половиной юнитов и одного энергетического столба. При таком раскладе минимальные системные требования выглядят форменным издевательством.



При всем при этом потенциал в идее игры заложен огромный – мы бы с большим удовольствием захватывали астральные домены, использовали глобальные заклинания и свойства территорий, если бы нас каждый раз не тыкали носом в грязь тактического режима. Стратегическая карта сделана на совесть, и хотя здесь тоже не обошлось без многочисленных неопрятностей и недоработок, на общем фоне она смотрится весьма достойно. Так, нам полагается постоянно пополняющаяся обширная энциклопедия, рассказывающая о мире, в котором очутился главный герой. Исследование заклинаний позволяет перераспределить ресурсы между резервом боевой маны и наукой, а многие подчиненные домены обладают уникальными способностями, и их грамотное использование может сильно помочь в бою.

Сюжет игры довольно наивен и подается только периодически появляющимися диалогами. Из замечательной идеи об астральных островах Nival в свое время сделала эпических масштабов «Аллоды» и «Проклятые Земли», а сценаристы «Смертельных Грез» ограничились невнятными перебранками с хранителями и предсказуемыми сюжетными поворотами. Мало того – главная интрига черным по белому приведена в руководстве пользователя на одной из первых страниц, сразу же после описания процедур установки, деинсталляции и запуска.

На самом деле от всех вышеперечисленных недостатков вполне можно было избавиться, потрать разработчики еще хотя бы полгода на написание внятного сценария, отладку и совершенствование игры.

P. S. Возможно, в ближайшее время появится патч, исправляющий самые вопиющие огрехи «Смертельных Грез». Во всяком случае, в это очень хочется верить. ■

Тихие будни спецназа

Владимир Кочмарский

Борьба с терроризмом – модная нынче тема. Однако обвинять в ее эксплуатации игру Rainbow Six 3: Raven Shield было бы совсем несправедливо. Ведь неблагодарное поприще защиты мира от виртуального террора ее создатели избрали задолго до наступления этой моды.

Итак, злые парни в масках вновь откопали топор террора. На сей раз буйная фантазия Тома Клэнси одела Плохишей в коричневое. Да-да. Престарелых фашистов снова потянуло на старое. Найти желающих пострелять во имя великих идеалов им, видимо, труда не составило. Жадных бизнесменов и нечистых на руку политиков – тоже. Обо всем этом мы узнаем по ходу сюжета, ненавязчиво разворачивающегося между боевыми миссиями. R6, оказывается, – это не только элитные бойцы, но и информационный и аналитический отделы, скучные сводки которых можно почитать во время скучных же брифингов. Из сведений, якобы полученных от пленных террористов, найденных документов и тому подобного, понемногу складывается общая картина сложной террористической сети, у истоков которой «сидят» (в инвалидных колясках) плохие дедушки из Третьего Рейха.

Впрочем, перипетии сюжета связаны с игрой весьма условно. Миссии следуют одна за другой, и вполне могут обходиться без всякого сюжета вообще. С другой стороны, читать брифинги тоже, в общем-то, не обязательно. Потому что за ними следует самое интересное в этой игре.

Нет-нет. Стрелять еще рано. В боевой операции R6 участвуют до восьми бойцов, которые разделены на не более чем четыре группы. Для начала надо решить, кого именно назначить на текущее задание, исходя из целей операции, а также их специализации и уровня подготовки. Тут же можно подобрать подходящий комплект одежды и вооружения для каждого из бойцов.

Чего-чего, а оружия на складе у спецназовцев – великое разнообразие. Зачем это нужно – не совсем понятно. Лучшие друзья борца с терроризмом – это MP5SD, пистолет с глушителем, да 2/3 дюжины «флэшбенгов», или свето-шумовых гранат, по-нашему. Ну, пожалуй, пригодятся еще всякие технологические штуки, вроде кардиосенсора, электронных и пиротехнических отмычек или набора для разминирования. Для отстрела излишне вредных неофашистов могут понадобиться снайперские винтовки, тоже желательно бесшумные.

Такая любовь к глушителям – неспроста. Плохиши любят сбегаться на шум выстрелов или использовать его в качестве предлога для расстрела заложников и подрыва бомб. Так что являться к ним в гости следует без предупреждения и «обезвреживать» до того, как они поймут, какое счастье, в прямом смысле, свалилось им на головы.

Поэтому самая важная и интересная часть игры – это не беготня по коридорам с пистолетом, а этап планирования операции. Именно от него во многом зависит дальнейший успех, а также жизнь бойцов, заложников и безопасность всего остального мира. К услугам тактического гения игрока – подробный план местности, где будет происходить обезвреживание



TOM CLANCY`S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Жанр тактический шутер
Разработчик Ubi Soft Montreal
Издатель Ubi Soft
Web-сайт www.raven-shield.com



ЗА Неплохой AI; превосходная графика; интересный геймплей
ПРОТИВ Незамысловатый сюжет; сложный интерфейс; высокие системные требования
ВЕРДИКТ Отличное продолжение отличной игры

вание противника, с дверями, лестницами и потайными ходами. На нем же указаны и места предполагаемого нахождения боевиков. С помощью обширного инструментария можно тщательно распланировать все действия каждой боевой группы, режимы их перемещения и даже точки, в которые следует бросать гранаты. Для координации действий групп имеется система триггеров, размещаемых на маршруте отрядов и управляемых игроком. Дойдя до такого места, бойцы остановятся, ожидая приказ продолжать движение. Особенно это удобно при штурме помещений с высокой концентрацией Плохишей. Ворвавшись одновременно с разных сторон, ваши бойцы не оставят им ни единого шанса. Те, кто не любит держать в руках оружие, на этом этапе могут закончить очередную миссию. Достаточно включить режим наблюдателя и наслаждаться зрелищем победоносного шествия спецназовцев, сокрушающих террористов направо и налево. А в случае неудачи – заняться перепланированием. И наоборот – те, кто не прочь пострелять, могут воспользоваться заготовленным разработчиками планом и не напрягать мозги излишней умственной деятельностью. Есть и третий вариант – сделать все самому. Тут уж не придется пенять на паршивый план или тупых исполнителей.

В бою игрок может переключаться между группами спецназовцев и управлять попеременно различными бойцами, выполняя наиболее ответственные действия «вручную», а кроме того, попросить товарища открыть дверь или, например, швырнуть в нужное помещение гранату. И, разумеется, главное – включать расставленные при планировании триггеры, управляя, таким образом, общим ходом операции. Кстати, точность стрельбы зависит не от вашего умения двигать мышью, а от параметров выбранного бойца. С



каждым убитым врагом, обезвреженной бомбой или вскрытым кодом навыки спецназовцев улучшаются. Со временем это пригодится, поскольку с ходом игры и враги будут встречаться все более умелые и лучше вооруженные.

Трехмерное ядро Raven Shield позаимствовано у последней версии игры Unreal Tornament, что само по себе говорит о реалистичности окружающего игрока мира. Тщательно воссозданные пейзажи и интерьеры способствуют погружению в атмосферу игры, заставляя высматривать врагов среди нагромождений индустриальной зоны или офисной мебели. Качеству графики вполне соответствует и звук. Тихие шаги за углом или приглушенные голоса за дверью подскажут о приближении врагов, а гул заводского оборудования скроет передвижение борцов с терроризмом.

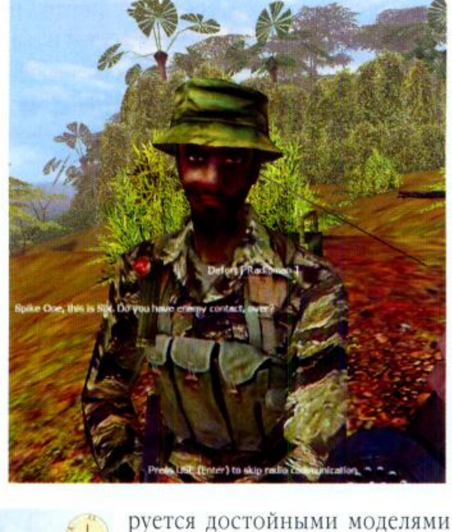
Короче говоря, старые поклонники R6 будут всем довольны, и, похоже, с новыми фанатами у игры проблем тоже не возникнет. Все-таки всегда интересно узнать, кто же именно стоит за всем этим. ■



Пятеро в джунглях, не считая вьетконговцев

Сергей Светличный

Чешская компания Illusion Softworks в очередной раз доказала, что ее разработчики не зря едят свой хлеб с маслом – отметившаяся в прошлом совершенно разными, но неизменно удачными проектами (такими, как Flying Heroes, Hidden & Dangerous и Mafia), Illusion Softworks не подкачала и на сей раз. Ну, почти не подкачала.



Итак, на дворе – 60-е, хиппи, рок-н-ролл, золотая молодежь скандирует «make love not war»... Но это все далеко и не про нас. Потому что нашему главному герою капитально не повезло, и вместо того чтобы претворять в жизнь вышеупомянутый лозунг, он занимается прямо противоположным – прибывает в расположение американских войск в лагере Nui Pek (Вьетнам, несколько километров от границы с тогда еще Кампучией). Понятное дело, что когда ты круглыми сутками видишь небритые физиономии своих однополчан, а иногда, в качестве разнообразия – вьетконговцев, то проблема выбора «чем заняться» даже не стоит. Однозначно войной.

Итак, игра построена по «миссионной» схеме, т. е. получаем на брифинге задание, отправляемся в джунгли, геройски его выполняем, возвращаемся обратно в лагерь, получаем на брифинге следующее задание и т. д. Между делом можно посидеть в бункере – почитать дневник, послушать радио, сходить на стрельбище и опробовать в деле новое оружие... в общем, ничего особенного здесь нет, так что по возвращении в бункер вы, скорее всего, пробудете там ровно столько, сколько нужно для нажатия кнопки *Play mission*.

На задание вы ходите не в одиночку, а в составе небольшого отряда (медик, инженер, радист, пулеметчик, проводник). Медик будет восстанавливать здоровье бойцов, радист нужен для периодической связи со штабом и получения новых вводных, пулеметчик окажется нелишним в жарких боях, а инженер станет снабжать вас боеприпасами (впрочем, я предпочел идти «на дело» с оружием вьетконговцев, благо, с их трупов патронов можно снять не в пример больше, чем выдает этот жмот). Джунгли – это вам не город, и ориентироваться в них тяжело даже при наличии карты. Так что присутствие проводника из местных окажется весьма кстати – надо сказать, что к его услугам я прибегал едва ли не чаще, чем к планшету с картой.



Особого шарма «Вьетконгу» придает музыка. Разработчики мудро решили, что лучше всего атмосферу 60-х передаст музыка тех лет – так что по ходу игры вы услышите и «Hey Joe» Deep Purple, и «I Wanna Be Your Dog» Iggy Pop'a, и других, менее известных исполнителей того времени.

Графика в игре выглядит не самым лучшим образом, однако это до некоторой степени компенсируется достойными моделями солдат и хорошей анимацией (скажем, здесь я впервые увидел NPC, очень достоверно переступающих через поваленный ствол и перекатывающихся через более высокие преграды).

Если говорить об игровом процессе, то, несмотря на аутентичность оружия и боевой техники (начиная от ППШ в руках вьетконговцев и заканчивая проржавевшими французскими танками) и находящегося в вашем распоряжении отряда, которому можно отдавать элементарные команды, Vietcong все-таки гораздо ближе к обычному шутеру, чем к тактическому симулятору. Однако от получения нелестного звания «очередной ничем не примечательный шутер про войну» его спасают миссии. Есть у меня подозрение, что при написании сценария игры разработчики консультировались с ветеранами той войны – уж очень атмосферным оказался Vietcong. Зачистка территории, патрулирование местности, отражение ночной атаки на свою базу, оцепление болота с засевшими там вьетконговцами, спасение американского солдата из плена, преследование неприятеля в знаменитых норах – в общем, задания во «Вьетконге» самые разные и частенько напоминают старые американские фильмы на эту же тему (имеется в виду не «Рэмбо 2»). К сожалению, не все они оказываются одинаково интересными, и часть миссий заставит вас откровенно скучать. Что поделать, на войне не всегда весело... ■

VIETCONG
Жанр first person shooter
Разработчик Illusion Softworks
Издатель Gathering/Take 2
Web-сайт www.vietcong-game.com





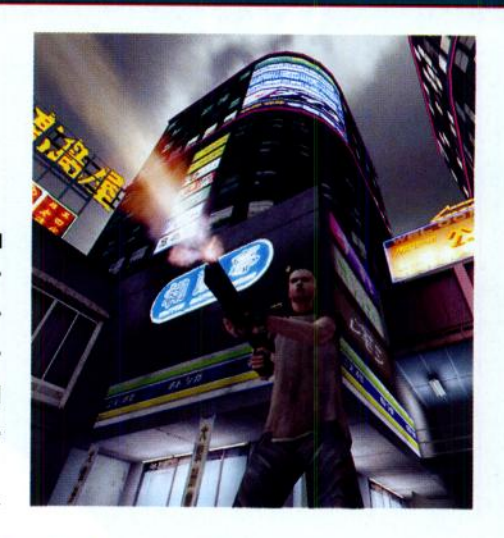
Графика ★★★★☆
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★☆
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Хорошо передан «дух» вьетнамской войны, великолепно подобранная музыка
ПРОТИВ Посредственная графика, некоторые миссии оказываются довольно скучными
ВЕРДИКТ Хороший шутер с потрясающим саундтреком

AI

Андрей Грабельников

Ну и что там наш железный дровосек, кремниевый мозг, пресловутый AI? Прогрессирует, умнеет на глазах, движется бодрым шагом к заветной мечте каждого пентиума – порабощению человечества. Вчера – победа вычислительного шкафа над шахматным гением, сегодня – домашних питомцев сменяют механические безотходные собаки.



Вот и Digitalo Studios делает рискованный шаг в завтра, одаривая нас Devastation – игрой будущего, населенной одними только ботами, которые постараются убедительно сыграть роли как еще одной порции выбегающего из-за угла пушечного мяса, так и верных собратьев по оружию. То есть в шутере, наделенном, в отличие от, скажем, Unreal Tournament 2003, сюжетной линией, вы остаетесь один на один с тем самым искусственным интеллектом, лишенным всяческих подпорок, сиречь сонма скриптов, коими грешит ныне каждый пристойный FPS. Кажется, чем-то подобным который год кряду обещает удивить нас Counter-Strike: Condition Zero.

Впрочем, отважиться на подобные инновации сотрудники Digitalo решили не от хорошей жизни. Изначально Devastation задумывалась как исключительно многопользовательский проект, но, видимо, учтя необыкновенно возросшую конкуренцию среди подобных забав и услыхав леденящие кровь истории о судьбине разработчиков одиозного сетевого кошмара New World Order, авторы решили в срочном порядке присовокупить к игре еще и single player часть, увеличивая, таким образом, универсальность своего детища. Инородный модуль, ясное дело, все время отваливался, поэтому пришлось пришить его хлипкими нитями сюжета.

История о недалеком будущем, в котором население делится строго на три категории – пособники корпораций, послушные скоты и



скинувшие рабские оковы члены так называемого The Resistance, стесняется, кажется, сама себя. Гнусавым голосом твердит что-то о непримиримой борьбе против диктатуры в самом начале и периодически являет себя в образе дневников героя, написанных мелким неразборчивым кеглем. Как раз таким, чтобы у вас никогда не возникло желания их прочесть.

А теперь внимание – вопрос: кто этот пергидрольный блондин, с интенсивно фиолетовыми мешками под глазами, глядящий в очи игроку с загрузочного экрана? Я даже было подумал, что этот уродец – глава корпорации, тиран, измученный многочисленными болезнями, или, может, озябшая в морге жертва диктата. Но нет, то Digitalo умудрилась создать персонажа, ассоциировать с которым себя приличному игроку покажется оскорбительным.

Первую половину игры наш повстанец бессистемно мечется в поисках единомышленников по унылым лабораториям, заброшенным железнодорожным станциям, лабиринтам контейнеров в портовых доках (приготовьте пальцы рук и ног для подсчета клише), жестоко страдая от отдачи и невозможности вести прицельную стрельбу во время бега. Тут выясняется, что играть в FPS без скриптов, грамотного дизайна и крепкой сюжетной линии стало скучно. Бездушные боты – напарники, имена которых вы не запомните, даже пройдя игру насквозь, и вовсе отбивают желание играть, выполняя за вас всю работу на легком уровне сложности, но превращаясь в мягкотелую обузу с переходом уже на medium difficulty. Големы притом сполна награждены всем спектром фамильных недостатков – от перманентного ступора перед стенами до столбняка перед закрытой дверью.

Изрядно, видимо, устав разбрасывать по готовому уровню аптечки, оружие и солдат, девелоперы выпускают вожжи из ослабевших рук. Надоело! Пусть у каждой из группировок будет своя база со специальными воскресительными площадками. Так Гаврош и его труппа побеждают смерть, а молотобойцы из Digitalo сокращают себе рабочий день. В аптечках нужда отпадает по понятным причинам, а оружие мы выбираем посредством специального меню при рождении. С – 4 – 4? Вы прекрасно меня понимаете! Клоны ботов (sic!) полигональным фаршем накатываются через строго определенные промежутки времени. Вы расплачиваетесь той же монетой. Война клоническая началась!

В итоге железный дровосек терпит полное фиаско. Выводы очевидны! Через дарвиновские догмы не перешагнешь, эволюция должна двигаться поступательно – от мэйнфрейма к электронной собаке, от собаки к обезьяне. А там глядишь, AI составит увлекательную партию человеку в Devastation 2023. ■



DEVASTATION: RESISTANCE BREEDS REVOLUTION («ОПУСТОШЕНИЕ»)

Жанр first person shooter
Разработчик Digitalo Studios
Издатель ARUSH Entertainment
Издатель в СНГ «Акелла»
Издатель в Украине «Мультитрейд»
Web-сайт www.devastationgame.com



Графика ★★★★☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★☆☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★☆☆☆

ЗА Детализированный мир на движке Unreal
ПРОТИВ Все остальное
ВЕРДИКТ Multiplayer, наверное, only. Да и то вряд ли...



АКЦИЯ ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ

Каждый подписавшийся на журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео» с любого текущего месяца до конца 2003 года может стать обладателем великолепного подарка DVD-проигрывателя DENON DVD-2800 Mk2 от ООО «МИРС» или одного из пяти DVD-дисков от компании Интер-Фильм



DENON

DVD-проигрыватель DENON DVD-2800 Mk2 от эксклюзивного дистрибьютора торговой марки DENON на Украине
ООО «МИРС», тел: (0482) 30-5530, факс: (0482) 30-5555, e-mail:mirs@tango.com.ua МИРС







Прекрасные фильмы на DVD от компании Интер-Фильм

ІНТЕР ФІЛЬМ

Подписной индекс 23680

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

Вы можете стать обладателем одного из этих прекрасных подарков. Для этого необходимо до 10 июля оформить подписку на журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео» с любого текущего месяца до конца 2003 года и прислать до 20 июля оригинал подписного абонемента по адресу: «Издательский дом ITC», пр-т Краснозвездный, 51, Киев, 03110

Желательно оставить себе ксерокопию абонемента.

В случае, если подписка оформлена через курьерскую службу доставки, необходимо выслать по факсу (044) 245-7203, 244-8582 или по почте копию платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

Не забудьте указать свое имя, фамилию и контактный телефон или адрес.

Подведение итогов акции состоится в августе 2003 г.

Результаты будут опубликованы в № 8-9 журнала «What Hi-Fi? Звук и Видео».

Принудительная демократизация

Владимир Кочмарский

Политика «принудительной демократизации», проводимая США, – штука загадочная. Что из этого вышло, например, в Сомали – видно в фильме Black Hawk Down. И пусть концовка данного киноопуса не особенно оптимистична, зато обилие боевых действий и толпы врагов просто обязывали игроделов взяться за работу! Ну а финал и переделать можно...

И вот элитный отряд Delta снова в деле. Экипировка солдат, вооружение и боевая техника в точности соответствуют прототипам из фильма и кинохроники. Неплохо и достаточно похоже переданы в трехмерной графике пейзажи пустынной страны, пыльные и замусоренные улицы разоренных гражданской войной городов и поселков Сомали. Воксельная поверхность земли радует глаз плавностью линий и отсутствием размытых текстур. При этом игра вполне сносно работает на слабых системах в разрешении 800 × 600 при средних настройках графики.

Боевые действия разворачиваются вокруг столицы Сомали – Могадишо – за несколько месяцев до событий, описанных в фильме. Вначале – это операции по защите конвоев с гуманитарной помощью, ликвидация складов оружия бывших «борцов за свободу», а ныне – простых террористов. В первой же миссии, дабы продемонстрировать все прелести игры, нам предлагают покататься на джипе в качестве стрелка, побегать и полетать на вертолете, сидя за гашетками бортового пулемета. О возможности управлять машинами забудьте – они ездят и летают только по проложенному дизайнером маршруту.

Впрочем, и свобода перемещения на своих двоих также ограничена. Иногда – лабиринтом городской карты, в других случаях – невидимой границей, пересекая которую игрок слышит настоятельные требования вернуться к выполнению задания. Непонятливые после пятого предупреждения «награждаются» досрочным завершением миссии. Такое наказание следует и за уничтожение дружественных юнитов. А вот отстрел мирных жителей, хоть и не приветствуется, но остается без особых последствий.

Террористы вооружены главным образом «калашами» и РПГ, хотя встречается и местная разновидность тачанки – джип с крупнокалиберным пулеметом в кузове. AI боевиков так же незатейлив, как и оружие. Все, что они могут, – бежать навстречу игроку, изредка постреливая. Под стать им и интеллект бойцов «Дельты». Они либо следуют за игроком, либо вырываются вперед, повинуясь сработавшим триггерам, на которых построены все миссии. Стреляют спецназовцы похуже иных новобранцев, не говоря уж о привычке повернуться к врагу спиной и спокойно принимать пули в мягкое место. Довольно часто эти элитные бойцы «цепляются» за углы зданий или, упершись в стену лбом, перебирают лапками, пытаясь нагнать ушедшего вперед игрока. Поэтому основную работу лучше выполнять самому, приказав подразделению «ждать на месте». Благо, что мощное тело американского спецназовца может выдержать до пяти попаданий из «калаша» или два-три из 12,7-миллиметрового пулемета. К счастью, противники сделаны из куда менее прочного материала. Им достаточно и одной пули.

Чтобы жизнь не казалась игрокам слишком легкой, разработчики ограничили количество сохранений игры – в лучшем случае их всего девять на миссию. Зачастую этого недостаточно, особенно тогда, когда вам предлагают прогуляться по минному полю. С другой стороны, по уровням разбросаны коробочки с быстродействующими лекарствами и боекомплектом. А в середине одной из миссий можно даже сменить оружие. Впрочем, это вряд ли необходимо, так как наилучшим выбором бойца для одиночной игры останется карабин М-15 с подствольником и 15-зарядная «Беретта». Для штурма помещений пригодятся гранаты и светошумовые шашки. Для прохождения некоторых миссий потребуются взрывпакеты. Весь остальной внушительный арсенал может понадобиться разве что в сетевых баталиях.

По мере прохождения сложность миссий возрастает, они становятся длиннее и разнообразнее. И наконец, несколько последних заданий вернут нас к событиям, показанным в одноименном кинофильме. Закончится все на стадионе в Могадишо. Однако после финала возможно и послесловие. В последней, «бонусной», миссии игрок все-таки доберется до ненавистного Айдида. Правда, четыре года спустя, в одиночку и с напутствием: «Вы действуете как частное лицо, и в случае провала мы будем вынуждены отказаться от вас».

В общем, смазанный конец, хотя и более оптимистичный, чем в кино. Но это – мелочи. Что они по сравнению с возможностью «поиграть в тир» с живыми мишенями и почувствовать себя непобедимым «демократизатором». ■



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Жанр first person shooter
Разработчик-издатель Novalogic
Издатель в СНГ snowball.ru/«1С»
Web-сайт www.novalogic.com/games/DFBHD/



Графика ★★★★☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★☆☆
НАША ОЦЕНКА ★★★☆☆

ЗА Достоверно воссозданная атмосфера фильма; неплохая графика
ПРОТИВ Убогий AI; аркадность; смазанный финал; обилие скриптов
ВЕРДИКТ Очередная, однако не самая плохая инкарнация серии Delta Force

Трансформеры снова в строю

Сергей Светличный

Компания Rage известна нашему игроку в первую очередь своими красочными аркадами – Incoming и Expendable, которые при всех отличиях обладали и некоторыми сходными чертами: прекрасной графикой с яркими, сочными цветами и добротным геймплеем. А также тем, что практически все их игры довольно быстро приедались подавляющему большинству геймеров.

Есть у меня подозрение, что и Gun Metal уготована та же участь. Это очень хорошая аркада со все еще великолепной графикой (игра вышла на консоли Xbox почти год назад) и бешеной динамикой. Вот только, поиграв в нее пару-тройку дней, многие сотрут Gun Metal со своих винчестеров и благополучно забудут о ее существовании...

Сюжет в Gun Metal отсутствует как явление, поэтому можно сразу переходить к графике. Скажем так – если бы даже я не знал, что игру разрабатывала Rage, то догадался бы об этом по одной только картинке. Броские цвета и обилие разнообразных спецэффектов лучше всяких слов говорят о том, что ответственность за Gun Metal несет именно Rage. Gun Metal – это мир, в котором нет серого. Здесь все объекты, кажется, выкрашены светящейся краской, и боевая техника отполирована до зеркального блеска. При разработке оружия внимание уделялось не тактико-техническим характеристикам, а эффектности его использования.

Кстати, о боевой технике. В Gun Metal мы управляем роботом-трансформером. Кто в детстве смотрел по телевизору мультфильмы о них, тот поймет, о чем речь. Для других же вкратце поясню, что это за зверь. Представьте себе гигантского человекообразного боевого робота, который по желанию пилота легким движением руки превращается... в элегантный реактивный истребитель. Здорово, правда? Отвлекаясь от темы – вот если б еще в «Ил-2. Штурмовик» можно было Ла-5 трансформировать в Т-34, цены бы этой игре не было.



Идея, надо признать, просто отличная (это я уже о Gun Metal), и почему ее до сих пор не заэксплуатировали до дыр – немного непонятно, поскольку лежит она буквально на поверхности (хотя, может, западные разработчики в детстве не смотрели аниме...). Мирное сосуществование двух боевых машин в одном корпусе разнообразит довольно-таки монотонный в остальном игровой процесс – побегав по земле и разобравшись с пехотой и танками противника, при первых признаках авианалета мы трансформируемся в истребитель, взмываем в воздух, и игра из аркадного «мехворриора» превращается в аркадный же авиасим.

Миссии в Gun Metal достаточно разнообразны – это и защита своей базы, и сопровождение конвоя, и уничтожение баз противника. Причем даже в пределах одной «категории» задания отличаются друг от друга очень сильно. Интересно, что с ходом игры у меня лично росло и крепло ощущение, что я в Gun Metal являюсь... обычным юнитом из какой-нибудь аркадной стратегии в реальном времени. А что? Базы двух «игроков» – есть. Периодический «выброс» неприятелем группировок боевой техники, которую нужно уничтожить, чтобы спасти свою базу от разрушения, – тоже. Возможность поправлять на базе «здоровье» и пополнять боеприпасы – наличествует. В общем, порой у меня возникало непреодолимое желание обвести рамочкой свои войска и послать их куда подальше...



При всем множестве заданий игровой процесс выглядит монотонно – «летаем, стреляем, любуемся спецэффектами». Заметьте, здесь отсутствует слово «ходим», причем неспроста. Со временем выясняется, что на земле в Gun Metal воевать далеко не так удобно, так что основное время игрок будет проводить именно в воздухе. Ну, а где монотонность – там и быстрая утрата интереса. Похоже, разработчики догадывались об этом недостатке Gun Metal, поэтому и старались разнообразить геймплей любыми средствами. И наиболее удачным, на мой взгляд, является оружие – перед каждой миссией выдается одна-две новые пушки, и вы вольны сами выбирать, с каким вооружением отправляться на задание (всего в робота «влазит» восемь единиц – по четыре для каждой трансформации). Пожалуй, только оружие способно удержать геймера за Gun Metal еще какое-то время после того, как ему начнет приедаться игровой процесс. Ведь богатству местного арсенала позавидует даже сам Вольтрон, который, как известно, был ни много ни мало спасителем всея Галактики. ■



GUN METAL
Жанр 3D-action
Разработчик Rage Software/Yeti Studios
Издатель Rage Software
Web-сайт www.gun-metal.com



Графика ★★★★★
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★★☆
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА	Отличная графика; интересный геймплей
ПРОТИВ	Игра может быстро наскучить
ВЕРДИКТ	Хорошая аркада, за которой можно неплохо отдохнуть после трудового дня

Свет плюс Тьма

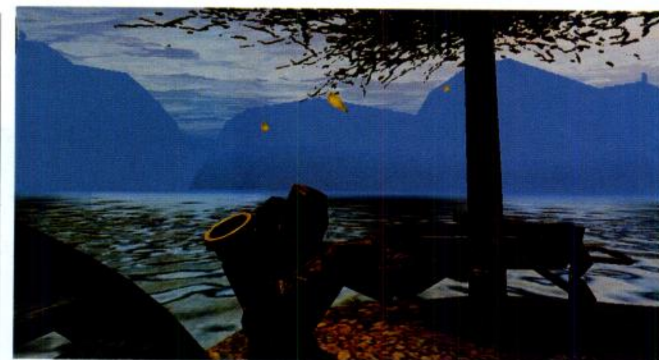
Сергей Светличный

В последнее время все больше и больше игр приходят на ПК с консолей, причем если раньше «исходным пунктом» значилась исключительно Sony PlayStation 2, то сейчас к ней присоединилась и Microsoft Xbox. Рассмотренная в прошлом номере Splinter Cell, а теперь еще и Gun Metal с Enclave – неужели это означает, что и на Xbox стали появляться приличные игры?

Королевство Селенхайм переживает не лучшие времена. Злобная и ужасная Тьма, которую добрый и пушистый Свет в лице маленького, но очень гордого волшебника в незапамятные времена зверски извел практически под корень, начинает потихоньку подыматься на ноги и подумывает о том, чтобы вернуть должок сторицей. Вот, собственно, практически вся фабула Enclave – классический «фэнтези-сюжет № 1», который используется в каждой второй игре с псевдосредневековым антуражем. Что же отличает «Анклав» от этих самых «каждых вторых»? То, что в нем вы можете выступать как за Свет, так и за Тьму – здесь имеется две кампании, и пройдя одну из них и потоптавшись на трупике демона Ватара, начинаете все заново и сражаетесь уже под его знаменами.

Графика в Enclave очень симпатичная, но ничего сверхъестественного мы не наблюдаем – достаточно четкие текстуры, умеренно сложная архитектура уровней, хорошая детализация моделей. В целом же, все эти составляющие складываются в неожиданно приятную для глаз картину, поэтому хотя по отдельности компоненты заслуживают всего лишь уверенной «четверки», «суммарная» графика тянет на все пять баллов.

По геймплею Enclave – типичный 3D-action от третьего лица. Помнится, перед выходом ее временами называли action/RPG – так вот, могу ответственно заявить, что никаких признаков ролевых игр тут нет и близко, ни первичных, ни даже вторичных. Игровой процесс выглядит примерно так: бежим, рубим, стреляем, сохраняемся на чекпойнтах, бежим дальше, рубим, стреляем... Загадок и головоломок минимум, интеллект у монстров отсутствует как явление (правда, это до некоторой степени компенсируется очень интересными и достаточно многочисленными скриптами). В общем, единственное, что может служить оправданием появлению приставки RPG в обозначении жанра Enclave, – это наличие нескольких «играбельных» персонажей, выдаваемых по мере продвижения по сюжету. Причем переключаться с одного на другого позволяется перед началом любой миссии – так что вы можете пройти всю кампанию одним героем или менять их как перчатки, каждый раз используя нового бойца. Отличаются они не только внешним видом и названием, но и оружием, а следовательно, и стилем прохождения. Рыцарь, лучница, маг, ассассин, берсеркер, варвар, инженер и т. д. и т. п. – выбор более чем впечатляющий.



В своих странствиях по игровому миру вы будете находить мешочки с деньгами и всякие-разные драгоценности, тут же переводимые в чистое золото по местному курсу. На заработанные средства перед началом следующей миссии можно закупить новое оружие и доспехи – признаться, именно этот момент и заставил меня пройти Enclave в предельно сжатые сроки (в общем и целом, на игру ушло вечера три – правда, и особо продолжительной ее назвать тоже язык не поворачивается). По окончании миссии появляется настолько сильное желание посмотреть, что же такое новое тебе выдадут и как это будет выглядеть в деле, что против воли нажимаешь кнопку *Далее*.

Из недостатков (кроме упомянутых уже проблем с искусственным интеллектом) отметим и отсутствие карты локации – в некоторых миссиях (например, на улочках города) она была бы как нельзя более кстати. Кроме того, можно предъявить определенные претензии к анимации персонажей, особенно в видеороликах, а также к самим роликам – понятно, что какой сюжет, такое и видео, в котором он нам преподносится, но все равно, более скучного и невыразительного зрелища я, пожалуй, даже и не припомню.

Если же абстрагироваться от этих недостатков и сосредоточиться на достоинствах (которые у игры также имеются), то от прохождения Enclave вполне можно получить свою порцию удовольствия. ■



ENCLAVE
Жанр 3D-action
Разработчик Starbreeze
Издатель Vivendi Universal
Web-сайт enclavegame.com

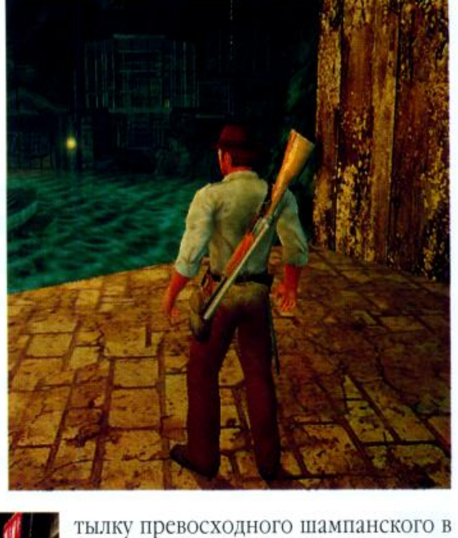


Графика ★★★★★
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★★★☆
НАША ОЦЕНКА ★★★★☆

ЗА Добротная графика; масса игровых персонажей; «двойное» прохождение
ПРОТИВ Примитивный искусственный интеллект; слабые видеоролики
ВЕРДИКТ Приятный почти во всех отношениях action

Вокруг света за древним артефактом

Андрей Грабельников



Если вдруг вам представился шанс поехать на так называемые раскопки или поучаствовать в иных археологических изысканиях, немедленно откажитесь. Это чертовски опасная авантюра. Люди, интересующиеся предметом и оставшиеся в живых после нескольких подобных поездок, – настоящие герои, сделанные из победита, с ампутированным чувством страха.

В объектив камеры улыбаются добрые, интеллигентные бородачи, сжимающие в руках пыльные черепки и кисточки. Это – подставные лица, бесконечно удаленные от жестокой археологической действительности. Истинные адепты этой науки проводят большую часть своей жизни недалеко от центра Земли, безжалостно уничтожая любого, кто воспрепятствует изъятию ценных музейных экспонатов. Препятствуют, чтоб вы знали, обычно группами, численностью от нескольких сотен до тысячи человек. В большинстве случаев безрезультатно. Так, к примеру, фашисты пытались встать на пути доктора Джонса, этого гения археологии, и что же – проиграли войну. Теперь вы знаете, кому говорить спасибо.

Собираясь раздобыть очередной особо ценный реликт, доктор Джонс по обыкновению захватывает хлыст, посредством которого можно исполнять завидные акробатические номера, уцепившись за архитектурные излишества, допотопный револьвер, флягу и неизменную шляпу. Лишившись головного убора, Индиана вмиг утрачивает родственные черты с харизматичным Ханом Соло, превращаясь в безвестного дублера средней руки. Пресловутая «федора» умудряется вернуться на свое законное место даже после серии неимоверных кульбитов под крышей мира, чередующихся с водными процедурами, но легко теряется после пропущенного тычка в физиономию.

Тут доктору Джонсу приходится, засучив рукава, браться непосредственно за рутинную



работу археолога. Надо отметить, что Инди является адептом повсеместно распространенной уличной школы. Поэтому без долгих прелюдий он хватает за грудки ближайшего осквернителя древних святынь, будь то резвый китайскоподданный или дурно пахнущий мертвяк, и начинает массировать ему лицевые мышцы. С чувством швыряет супостата оземь и от души добавляет лежащему носком ботинка. Чтоб, значит, поскорее встал! После демонстрации преимуществ старого доброго кулачного боя над изощренностью школы восточных единоборств противник эффектно валится доктору под ноги, а игрок, с участившимся от радости дыханием, – на спинку стула. Тут еще подкупает простодушность, с какой Джонс, выставив вперед кулаки, вступает в спарринг с вооруженным копьем мастером ушу. Но то ли еще будет.

Вот Индиану окружают сразу три закоренелых противника археологии с «пушками» наперевес. Что делает мистер Джонс? Хватает подвернувшийся под руку стул и с размаху ломает его об одного из негодяев. Мечет бутылку превосходного шампанского в голову второго. Вытаскивает кнут и щелчком выбивает оружие из лап третьего. Наконец, глубоко вдохнув, с разбегу кидается в драку. Когда же доктор археологии, обретя лопату, начинает лихо «огородничать», грань между игрой и бестселлером Стивена Спилберга и вовсе растворяется в кисельных потоках ассоциаций и камео. «Fortune and glory, here I come», – молвит знакомым с детства голосом Форда, и поклонники уже не в силах сдержать слез счастья – наконец-то образ Индианы Джонса верно спроецирован на экраны мониторов.

Въедливо расковырять игру, анализируя отдельные детали, никак не получается. Перед глазами разноцветная кутерьма ярких картинок, а в голове ветер. Локации и персонажи, оружие и оппоненты меняются в безумном калейдоскопическом ритме. Встал с утра, что было, не помню. Вот доктор Джонс охаживает бандитов на фоне цейлонских пейзажей, вот палит из гарпуна по акулам, бултыхаясь в подземных акваториях, затем, оседлав рикшу, мчит по закоулкам Гонконга, попутно отпугивая преследователей очередями из автомата Томпсона, потом разделывается с помощью пулемета, установленного на крыше фуникулера, со стаями надоедливых «Мессершмидтов». И так далее в том же рваном стиле, закрыв глаза на отсутствие возможности сохраняться посреди игры, докучливую местами акробатику, гигантоманию последних уровней, задачи с рубильниками, под аккомпанемент бравурной музыки Джона Уильямса до самого победного конца. ■

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Жанр action/adventure
Разработчик The Collective
Издатель Lucas Arts
Web-сайт www.lucasarts.com/products/indiana/



ЗА Замечательные драки; «кинематографичность»; типично «индиановский» сюжет

ПРОТИВ Не всегда удобное управление и «своеволие» камеры; отсутствие возможности сохранения в любом месте; некоторые графические недоработки

ВЕРДИКТ Симпатично, приятно, просто, без напряжения извилин и рефлексов. Fun в чистом виде

Ничего не понимаю

Янош Грищенко

Очевидно, фраза «Кто здесь в цари крайний? Никого? Так я первым буду» настолько вдохновила компанию «1С», что она незамедлительно решила внести и свою лепту в процесс возрождения квестов. Ведь мультфильм «Падал прошлогодний снег» сразу после выхода в свет стал одним из шедевров советской мультипликации, а изречения Мужика давным-давно растащены на цитаты. Поэтому появление главного героя одноименной игры на экранах мониторов было лишь вопросом времени.

Не мудрствуя лукаво, разработчики слепили примитивный сюжет, который никоим образом не связан с мультипликационным. Он повествует о том, как у Мужика в банный день украли... баню. Вот так – просто и незамысловато. А баньку-то найти надо. И ничего другого не остается нашему колоритному персонажу, кроме как пуститься в странствия, дабы вернуть себе похищенное имущество. Только, наверное, не стоит оно тех нервов, которые доведется потратить на его поиски.

Дело в том, что большинство квестов в «ППС» настолько запутаны, что для их решения придется ломать голову не один десяток часов. Как вам нравится идея использовать счеты в качестве альтернативы саням для бобслея или поколдовать волшебной палочкой над варежками, чтобы отключить электричество?.. В общем, подобные несуразицы встречаются здесь сплошь и рядом, и глас разума в таких случаях, как правило, безбожно врет.

И этому есть вполне рациональное объяснение – игра невероятно короткая. Потому единственной возможностью продлить ее и стали чрезмерно запутанные головоломки. В результате практически полное отсутствие разнообразия, несмотря на то что окружающий мир населен довольно интересными персонажами. Российские квестоделы перенесли в игру незабвенную и любимую жену главного героя, памятного зайца и добавили еще добрый десяток новых героев. Вот только многие из них присутствуют здесь



чисто формально и никакой существенной роли не играют.

Мал и набор локаций, которые Мужику придется посетить. Рисованный задний фон восторга не вызывает, но и не раздражает – мягкие приятные тона и неплохо выполненные объекты выглядят прилично. Модели персонажей сделаны тоже на должном уровне. Словом, для «пластилинового» квеста в самый раз, но хотелось бы немного большего.

Заставки между локациями, по всей видимости, должны были выдавить слезу умиления у поклонников мультфильма. Слеза выдавливается. Вот только не от ностальгии, а от их убогости и непродолжительности.

Музыка сначала показалась вполне бодрящей. Но через некоторое время ансамбль из неидентифицированных инструментов вызывает страстное желание избавиться от его назойливого ритма. Чего нельзя сказать об озвучке. Бесподобная. Великолепная. Потрясающая. Это лишь небольшая часть эпитетов, которых она заслуживает. Станислав Садальский, озвучивавший главного героя в мультфильме, был приглашен и для работы над игрой. Бессмертные выражения «Ничего не понимаю» и «Нет. Мы так не договаривались» так же неподражаемы, как и в анимационном варианте. Неплохо озвучен и автор, все время подстегивающий нашего героя всевозможными шутками, которые весьма кстати вплетены в игровой процесс.

Определенные неудобства доставляет предметная панель – во многих случаях ее приходится убирать, так как нужное место для выполнения действия находится именно за ней. Благо, она исчезает по нажатии одной клавиши.

По большому счету, «Падал прошлогодний снег» спасает только юмор. Продолжая традицию мультипликаторов, разработчики сделали игру местом, где происходят фантастические вещи: Мужик преспокойно складирует себе в шапку объекты, включая даже пианино; из умывальника выскакивает рыба, а на набережной можно поиграть в «морской бой».

Но в итоге перед нами все равно очередной неудавшийся проект, находящийся на одной ступени эволюции вместе с целой когортой других российских квестов. По прохождении игра совершенно не остается в памяти. Поиск бани превращается в монотонный и нудный процесс, который нельзя оправдать даже столь хорошей озвучкой и присутствием здорового юмора.

В общем, поклонникам мультфильма игра явно не понравится, а любителям российских квестов мы бы посоветовали остановить свой выбор на «12 стульев», которая вышла совсем недавно. ■



«ПАДАЛ ПРОШЛОГОДНИЙ СНЕГ»

Жанр adventure

Разработчик-издатель «1С»

Web-сайт games.1c.ru/pps



ЗА Голос Станислава Садальского; приятная пластилиновая графика

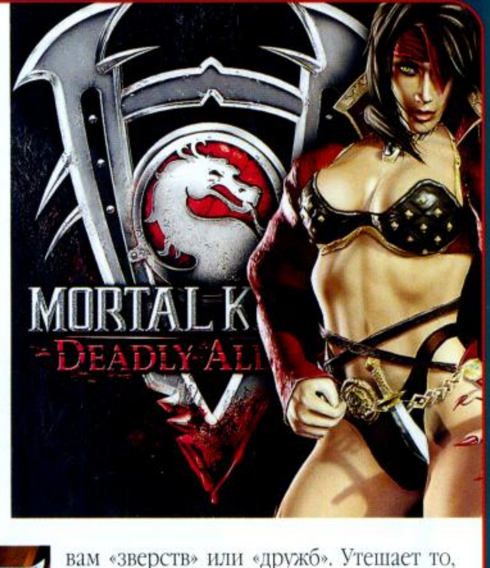
ПРОТИВ Нелогичные квесты; малое количество локаций

ВЕРДИКТ К сожалению, поклонникам мульфильма игра вряд ли придется по вкусу

Победа или смерть

Джуди Рэйвен

Первый раз мне довелось увидеть игру Mortal Kombat: Deadly Alliance в прошлом году на выставке ECTS в Лондоне. Скажу честно, тогда впечатление было не самым лучшим. После ставших уже привычными на консолях нового поколения элегантных и симпатичных персонажей из Soul Calibur и Dead Or Alive «смертники» казались какими-то грубыми, неповоротливыми, жестокими. Так что за приставку я садилась без особого энтузиазма, но...



Финальная версия игры в значительной мере превзошла мои ожидания. Как же можно оторваться, когда на экране такие родные и любимые герои показывают чудеса боевых искусств? Саб Зиро, Скорпион, Соня, Джонни Кэйдж и другие старые знакомые готовы порадовать вас своими коронными трюками и продемонстрировать, чему научились за последние несколько лет.

Вообще как-то странно получается. Начиная с первой серии игры их бьют, режут, отрывают конечности... а они оттачивают технику, разучивают новые серии ударов и продолжают сражаться за свободу нашего (или на худой конец своего) мира. Кстати, на этот раз они освоили не только новые приемы, но и школы боевых искусств. Теперь каждый персонаж владеет тремя (!) стилями, причем один из трех предполагает наличие оружия, ну там меча какого-то или нунчаков. Некоторое недоумение вызвал Рэйден в костюме самурая, размахивающий здоровенной палкой, – мне несколько иначе представлялся бог грома.

В такой ситуации вполне закономерно смотрятся изменения в привычной схеме управления. Раньше было точно известно, какая кнопка за какой удар отвечает. Теперь же все зависит от выбранного стиля. В одном большинство ударов наносятся руками, в другом придется помахать ногами, а где-то предпочтение отдается броскам, как, например, в дзюдо (правда, Кано, пренебрегая правилами, даже здесь использует удары).



Конечно, Эд Бун со своими коллегами-разработчиками не ограничился только лишь приемами, появились и новые персонажи. Тут вам и вампирица Нитара, и статный Мавадо, отобравший мечи-крюки у Кабала, и слепой Кенши, размахивающий катаной, и пьяный Бо Рай Чо, решивший отомстить за смерть своего воспитанника... Лю Канга. Да, да, того самого любимца публики, который прежде весьма успешно сражался с Шао Каном и его сподвижниками. К сожалению, против подлости Шан Цунга и Кван Чи мастерство молодого воина оказалось бессильным... Остается надеяться, что с задачей спасения мира хорошие ребята справятся и без него.

Какие же еще нововведения ожидают игроков? Прежде всего, возможность создания так называемого «профайла» – нечто вроде учетной записи, где фиксируются все ваши достижения и поражения: сколько побед одержали, сколько скрытых персонажей открыли, сколько раз провели фаталити. Кстати, «добивающие удары» не слишком разнообразны, у каждого персонажа только один вариант, никаких вам «зверств» или «дружб». Утешает то, что добить противника достаточно легко: расстояние практически не имеет значения, а комбинации кнопок вообще элементарны. Появился и новый тип игры – «Завоевание» (Konquest), в рамках которого каждым персонажем необходимо пройти 10 миссий, начиная от изучения одиночных ударов до охватывающих все три стиля комбо и битвы с самим собой. При этом вы, с одной стороны, знакомитесь с ассортиментом «телодвижений» различных героев, а с другой – зарабатываете деньги. Какие деньги? А разные: золотые, сапфировые, рубиновые и т. д.

Деньги на то и существуют, чтобы их транжирить. Думаете, предстоит приятная прогулка по магазинам? Как бы не так. Тратить деньги можно только на кладбище на раскопку могилок, а там... Все что душа пожелает: Скрытый персонаж? Пожалуйста – их почти половина от общего количества. Новый костюмчик? Без проблем, как раз по размеру. Новые арены? На любой вкус, хотя и одноэтажные, зато очень красивые. Информация о персонажах, видеоролики, комикс... Всего 26 рядов по 26 могилок в каждом. Впечатляет? Помоему, весьма.

А тем, у кого возникнет ностальгия, рекомендую посмотреть небольшой фильм исторического характера, из которого можно узнать, с чего все начиналось, вспомнить, как выглядели популярные персонажи в разных частях игры, проследить за эволюцией «Смертельной битвы» и ее воплощениями на всевозможных игровых платформах.

P. S. Кровищи по-прежнему более чем достаточно... ■



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
Жанр fighting
Платформа Sony PlayStation 2
Разработчик-издатель Midway
Web-сайт www.mkdeadlyalliance.com



ЗА Возможность смены боевых стилей; большое количество скрытых бонусов

ПРОТИВ Отсутствие режима «стенка на стенку»; одного варианта «добивающего» удара явно маловато

ВЕРДИКТ Отличная реабилитация за провальный MK4



С рождения Бобби паймальчиком был...

Давненько студия «Дисней» не попадала так сильно впросак, как со своим новым мультфильмом «Планета сокровищ». Потратили 100 млн. долл. на работу, на рекламу еще 40 млн. долл. и... с трудом откатали только «рекламные деньги». В чем же дело?

Последняя работа гиганта анимации мало напоминает предыдущие. Новая интерпретация классической истории Стивенсона о мальчике Джимми обрела «второе дыхание», перекочевав в космические декорации. Студия, устанавливающая каноны в мультипликации, впервые столь активно применила 3D, оставив классически двухмерными лишь самих персонажей. Как ни странно, ее работа не напоминает мюзикл, ибо всего одна песня для диснеевской полнометражки – это практически их отсутствие. К счастью, по дороге потеряли и стержневую лав-стори, ограничившись лишь фоновым союзом кошки и собаки с очаровательным финалом.

Однако во многом от собственных привычек диснеевцы так и не отступили. Налицо очередная «сиротинушка» в лице главного героя (боги, укажите хоть одну полную семью в историях студии!). Есть и очередная ипостась вездесущей аладдиновской обезьянки в виде зверька-метаморфа, призванного веселить публику безмолвными выходками.

Графически фильм удался на все 12 по новой школьной системе. Несущийся в зрительный зал парусник, гигантские космические киты вокруг корабля, энергичная кошка-капитан. Это действительно красиво. И если принять во внимание, что перед нами все-таки сказка и не пытаться задумываться над тем, как все это может происходить на самом деле, то посмотреть есть на что.

Вот только сценарий изрядно подкачал. Невыразительность интерпретации «от студии» просто удивительна, особенно если вспомнить первоисточник. Настолько, что в пример ставят прошлую диснеевскую экранизацию «Острова сокровищ» (1950-й!), которая, по мнению тех же американских зрителей, удалась куда лучше.

Но тем не менее... Не проходите мимо! Форма опять переиграла содержание, но как хороша форма! ■

TREASURE PLANET («ПЛАНЕТА СОКРОВИЩ»)

★★★☆☆

Компания Walt Disney Pictures, 2002
Web-сайт disney.go.com/disneypictures/treasureplanet/
Режиссер Рон Клементс, Джон Маскер

EQUILIBRIUM («ЭКВИЛИБРИУМ»)

★★★★☆

Компания Dimension Films, 2002
Web-сайт Нет
Режиссер Курт Виммер
В ролях Кристиан Бейл (Джон Престон), Эмили Уатсон (Мэри), Тай Диггс (Брандт), Ангус МакФадейн (Дюпонт) и др.

Without love, without anger, without sorrow, breath is just a clock ticking (Mary)

Кто сказал, что антиутопия должна быть сложной? Кто сказал, что в этом жанре обязательно придумывать что-то новое? Кто сказал, что у Курта Виммера получился лишь фильм-повторение? Не верьте ему!

На суд зрителя режиссер вынес еще одну версию истории о Большом Брате, видевшем всех нас если не в гробу и белой обуви, то с утра до вечера и очень пристально. Фильм, снятый в уже полюбившемся заокеанским киностудиям (вспомним тот же Resident Evil) мрачном Берлине, с первой минуты погружает зрителя в мир, где у людей практически отняли эмоции. Где чувствовать есть преступление, притом самое тяжкое, наказуемое к тому же сразу и на месте – во благо человечества. А остальные получат свою дозу счастья, по пять ампул на гражданина. Но фильм даже не о том, что такое хорошо, что такое плохо и кто во всем этом виноват – это история человека, открывающего глаза и начинающего сопереживать миру вокруг себя.

Исключительно хорош Кристиан Бейл в роли главного героя, клерика Джона Престона. Актер, специализировавшийся ранее на отрицательных персонажах, вытянул весьма непростую роль. Удачной находкой оказалась и так называемая «Ката Стрелка» (Gun Kata), сочетающая в себе восточную философию борьбы со строгим расчетом пистолетных дуэлей. Красиво и зрелищно. Порадовали непривычного к подобным «вкусностям» зрителя и сменяющими друг друга вариантами концовок, и заканчивающимися в несколько секунд поединками в лучших традициях Куросавы. Разве что несколько перебрали с реалистичностью – картина все-таки вышла довольно жесткой.

Что ж, и фильм категории «В» может получиться удачным. Причем это как раз тот случай, когда мнения разделились радикально, и одни называют увиденное повторением всем известных истин... а что касается вторых – то они ничего никому не доказывают, они просто есть, и их немало. Посетите, например, *www.freewebs.com/equilibrium-movie* – и вы поймете, о чем я.

Ну, а относительно провальных сборов... Начинает казаться, что не ценить хорошие малобюджетные фильмы – это у них там, на Западе, традиция такая. ■





Вжик-вжик-вжик! Уноси готовенького (суперзлодея). Вжик-вжик-вжик! Кто на новенького (супергероя)? Развелось их (этих комиксовских суперов) на большом экране хоть пруд пруди. В прошлом году свершились второе пришествие «Блейда» и кассовый триумф «Спайдермена». Нынче на встречу с кинозрителями выстроилась целая шеренга персонажей из тонких книжек с картинками – тут вам и Невероятный Халк, и Волверайн с остальными Х-людьми (по второму разу, однако), и, наконец (подходите ближе, ближе...), наш сегодняшний герой Мэтт Мэрдок, он же Сорвиголова.

Я не зря произнес столько общих фраз. Штука в том, что Daredevil абсолютно не стимулирует потоков красноречия для своего описания. Итак, на чем завязан сюжет. Мальчонка, потерявший в детстве зрение в результате инцидента с радиоактивными отходами, получает как бы взамен потрясающие способности других органов. Чем с успехом начинает пользоваться, уже будучи взрослым дядей, занимаясь днем адвокатской практикой с некоторым налетом идеализма, а по ночам – разборками с теми, кто «честно жить не хочет». Как и положено, имеется супердэвушка Электра и два супергада – шкафообразный черный громила Кингпин и совершенно отмороженный фрик Меченый с татуировкой в виде мишени на лбу. Конкретика, выстроенная вокруг этого стержня, в принципе, никакого значения не имеет.

Спецэффекты, постановки драк, любовная линия Сорвиголовы и Электры – все настолько пресно и неинтересно, что хочется выть от тоски. Только хохмы Колина Фарелла, исполняющего роль Меченого (в оригинале его зовут Bullseye, т. е. «в яблочко»), хоть немножко спасают. Самое печальное состоит в том, что настоящего финала-то у фильма нет, а это значит...(трепещите!), что некто лелеет коварные замыслы поставить и «Сорвиголову-2». Упаси нас, Господи, от сиквела! ■

DAREDEVIL («СОРВИГОЛОВА»)

★★☆☆☆

Компания XX Century Fox, Marvel Entertainment, 2002

Web-сайт www.daredevilmovie.com

Режиссер Марк Стивен Джонсон

В ролях Бен Эффлек (Мэтт Мэрдок/Сорвиголова), Дженнифер Гарнер (Электра), Майкл Кларк Дункан (Уилсон Фиск/Kingpin), Колин Фарелл (Меченый)



ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Максим Потапов
Александр Птица
Сергей Светличный
Роман Хархалис
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Станислав Гарматюк
Сергей Макаров
Тарас Олейник
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Диана Балынская
Ольга Кравченко
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Владимир Кочмарский
Евгений Медведев
Тимофей Урсуленко
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Исай
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 5 (53), май 2003
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2003 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.

Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на обьекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции. Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.



Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 30000 экз.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:

секретариат	(044) 245 7203
редакция	(044) 243 9233
отдел рекламы	(044) 249 6357
	(044) 245 7124
отдел распространения	(044) 244 8582
Факс:	(044) 245 7203
E-mail:	info@itc.ua
Web-сервер:	www.itc.ua



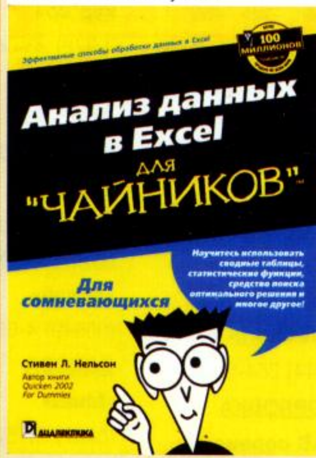
Редакция благодарит модельное агентство KARIN за помощь в оформлении номера



АНАЛИЗ ДАННЫХ В EXCEL ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ»

★★★☆☆

С. Л. Нельсон. Пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2002. – 320 с., ил.



Как-то не совсем понятно назначение этой книги: то ли для «чайников», то ли нет... Пользователи, на которых она предположительно ориентирована, должны уже быть более-менее знакомы с Excel. Так что это издание – для тех, кто начинает осваивать статистический анализ. С его помощью читатель может ознакомиться с необходимым инструментарием, в общем-то довольно редко освещаемым в связи со специфичностью и узостью области применения.

Поэтому мы вынуждены констатировать именно попытку привлечения читателя к использованию аналитических функций пакета – на наш взгляд, не слишком удачную либо из-за того, что материал книги изложен весьма упрощенно, сухо и блекло, либо из-за отсутствия интересных примеров и задач. Но, тем не менее, затронуто довольно много важных тем. И сводные таблицы, и диаграммы, и статистические функции – несомненно, полезный и интересный аналитический инструментарий, доступный в программе Excel. Вот только на вопрос «Научится ли читатель пользоваться им, познакомившись с данной книгой?» сложно ответить с уверенностью. ■

MICROSOFT WINDOWS XP. ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ. РУССКАЯ ВЕРСИЯ

★★★★☆

С. Э. Зелинский. – К.: Юниор, 2003. – 528 с., ил.



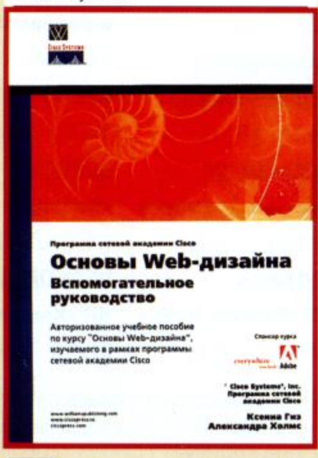
Данная книга задумана и реализована как тематический справочник и структурирована в виде набора вопросов и ответов, более или менее детальных, в соответствии со сложностью проблем, о которых идет речь. Они сгруппированы в 28 тематических глав. Такой подход потребовал от автора четкой формулировки ответов, что особенно важно при ограниченном объеме материала. Понятно, подобное изложение будет утомлять при последовательном чтении, но зато оно облегчает поиск нужной информации. По крайней мере, можно очень быстро узнать, есть ли в книге ответ на интересующий вопрос, просто просматривая оглавление.

Круг проблем, освещаемых в справочнике, довольно широк. Он охватывает все распространенные проблемы, возникающие в процессе практического использования ПК. Другое дело – теоретические сведения. При подходе, примененном автором, для них часто не находится места, и это, наверняка, ощутят те читатели, которые хотят не просто получить ответ на вопрос «что делать?» или «как делать?», но узнать «почему?», а также понять закономерности протекания тех или иных процессов. В общем, перед нами – неплохое и полезное, но не исчерпывающее пособие. ■

ОСНОВЫ WEB-ДИЗАЙНА. ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО

★★★★★

К. Гиз, А. Холмс. Пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2002. – 640 с., ил.



Перед нами – типичный и весьма солидный учебник, рассчитанный, в первую очередь, на студентов различных форм и уровней обучения. В книге достаточно теории, систематизированных сведений, диаграмм, схем. В каждой из 12 глав имеются резюме, итоговый словарь и даже контрольные тесты. Издание дополнено множеством полезных справочных приложений, словарями, поисковым указателем. Прилагается также компакт-диск.

В книге приведены основы дизайна и проектирования Web-сайтов, поэтому инструментарий, применяемый для непосредственной реализации проектов, рассматривается в довольно сжатом объеме. В то же время средства создания специальных эффектов при оформлении страниц, а также планирование их содержания описываются более детально. Особенно полезными в этом отношении являются главы, посвященные разработке пользовательского интерфейса, навигационной модели узла и обеспечению надежного доступа к нему. Подробно изложены технико-экономические вопросы реализации – формирование портфеля работ, размещение документов, тестирование и оптимизация готового продукта. ■

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ MICROSOFT WINDOWS XP HOME EDITION. СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

★★★★★

Б. Книттель, Р. Коварт. Пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2002. – 896 с., ил.



Очень солидная и серьезная книга. Материал в ней рассматривается подробно, но без лишних слов, и в то же время понятно. Учитывая большой объем издания, можете представить себе, сколько там информации! Ответы на все вопросы, особенно касающиеся практической работы с системой, которые могут возникнуть у пользователя, наверняка там найдутся.

Пособие хорошо структурировано, неплохо построено с точки зрения методики и годится как для искушенных пользователей, так и для тех, кто имеет только базовую подготовку. Вполне достаточно внимания уделяется изучению пользовательского интерфейса. Хорошо акцентированы нововведения и особенности текущей версии, удачны «советы профессионала», касающиеся повышения эффективности работы (преимущественно путем применения тех или иных «горячих клавиш»), предлагаются также и другие оригинальные средства и приемы. Таким образом, книга годится не только в качестве справочника, ее интересно просто почитать. ■